

N° 22 • 5 AVRIL 1989 • L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

JOYSTICK

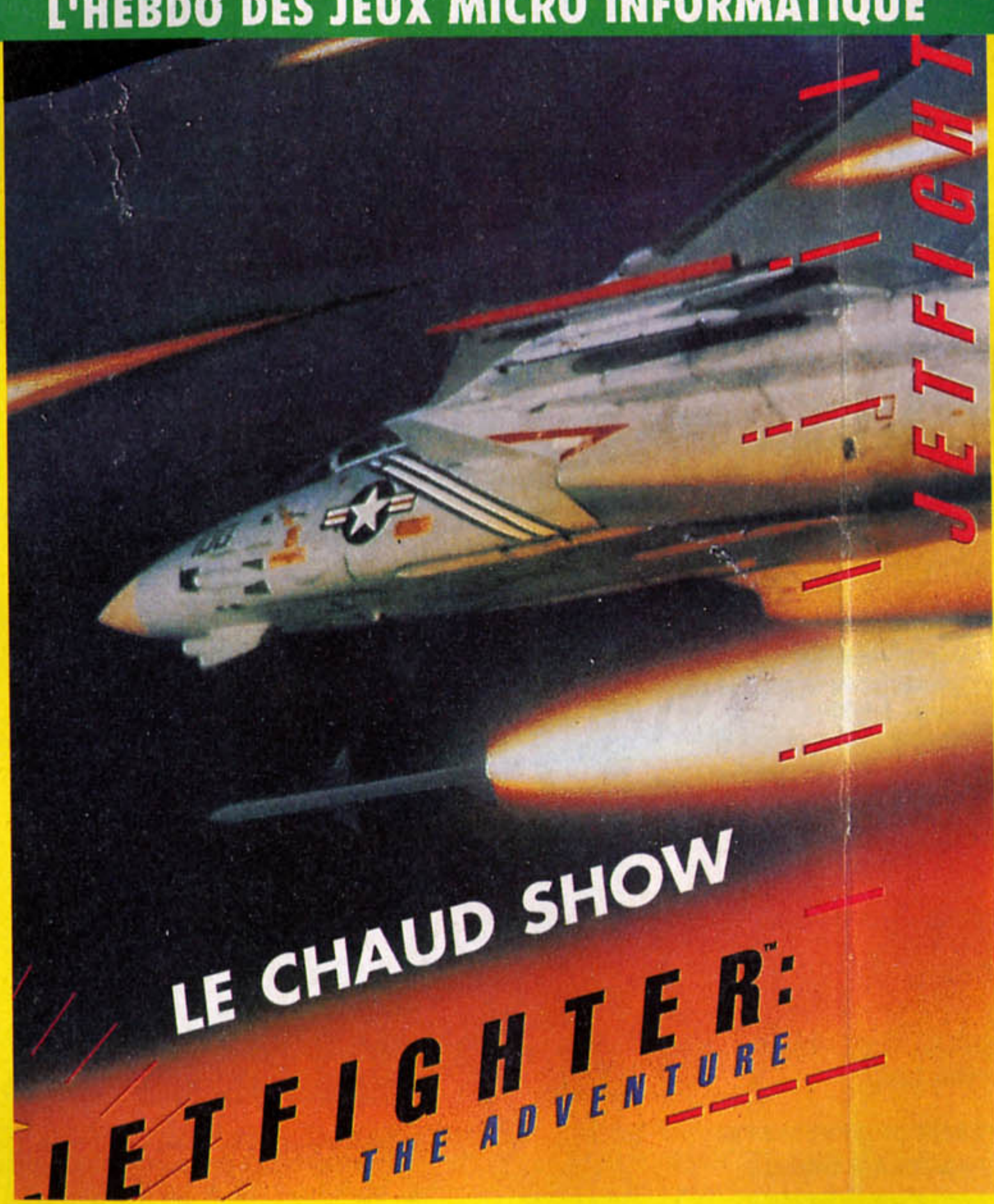
78 POKES TRUCS ASTUCES VIES INFINIES

PREVIEWS

DOUBLE DETENTE (ST)
RUN THE GAUNTLET (ST)
HIGHWAY PATROL (CPC)
SILKWORM (AMIGA)
BUTCHER HILL (ST)

TESTS

BLASTEROIDS (ST - CPC)
CRAZY CARS II (CPC)
ELIMINATOR (C64)
PAC MANIA (C64)
LE MONDE DE L'ARCADE (CPC)
RAFFLES (ST)
ETC...





GAGNEZ LE JEU DE CAFE DRAGONNINJA VALEUR 10 000 F

LE CATALOGUE MICROIDS EN POSTER

MEGA CONCOURS



Du 15 mars au 18 avril, OCÉAN vous offre un lot unique : **le véritable jeu d'Arcade DRAGONNINJA en portable.** Foncez, jouez, c'est Bô, c'est JOYSTICK Hebdo !

1er PRIX :
Le véritable jeu d'Arcade DRAGON-NINJA sous la forme d'une valise contenant la carte et les manettes du jeu de café ainsi que toutes les connexions permettant de brancher le jeu sur un moniteur péritel.

2ème et 3ème PRIX :
Une casquette OPERATION WOLF et un T-shirt OCÉAN (RAMBO III, ROBOCOP, DALEY THOMSON ou OPERATION WOLF).

4ème au 10ème PRIX :
Un T-shirt OCÉAN.

11ème au 30ème PRIX :
Un jeu OCÉAN ou IMAGINE.

Cette page concours repassera chaque semaine jusqu'au N° 23. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez en renvoyant à chaque fois le coupon réponse





QUESTIONS

1. Quels sont les trois premiers niveaux de DRAGONNINJA ?

2. Quel est l'otage que vous devez libérer ?

3. Qu'est-ce qu'il vous offre pour vous remercier de l'avoir sauvé ?

4. Dans quelle catégorie DRAGONNINJA a gagné un JOYSTICK d'OR ?

5. Parmi cette liste quels sont les films qui ont été ou vont être adaptés par OCEAN-IMAGINE ?

- RAMBO III
- ROBOCOP
- DOUBLE DETENTE
- INDIANA JONES
- LES INCORRUPTIBLES
- MOONWALKER

La seule chose que vous ayez à faire est de répondre aux 5 questions sur le coupon de cette page et de nous le retourner avant le 19 avril 1989.

COUPON REPONSE

A renvoyer à JOYSTICK Hebdo Concours OCÉAN - 177, rue Saint Honoré 75001 PARIS

1 ____________ 2 ____________
3 ____________ 4 ____________
5 ____________

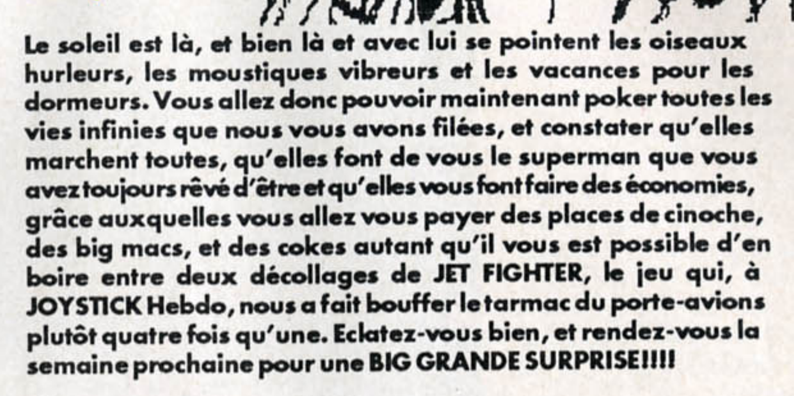
Nom ____________ Prenom ____________
Adresse ____________
Code postal ____________ Ville ____________
Age ____________ Ordinateur ____________

SOMMAIRE

N°22 du 5 avril 1989

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

JOYSTICK Hebdo est édité par **SIPRESS**, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59
Directeur de la publication : Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef : Henri LEGOY
Manager : François LE GRIGUER
Direction artistique : Reza AFCHAR NADERI
Illustration : Pascal MORINEAU
Publicité : André UZAN
Abonnement au journal : Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • Fabrication-PAO, CHALLENGE• Photogravure BEAUCLAIR • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal à parution.



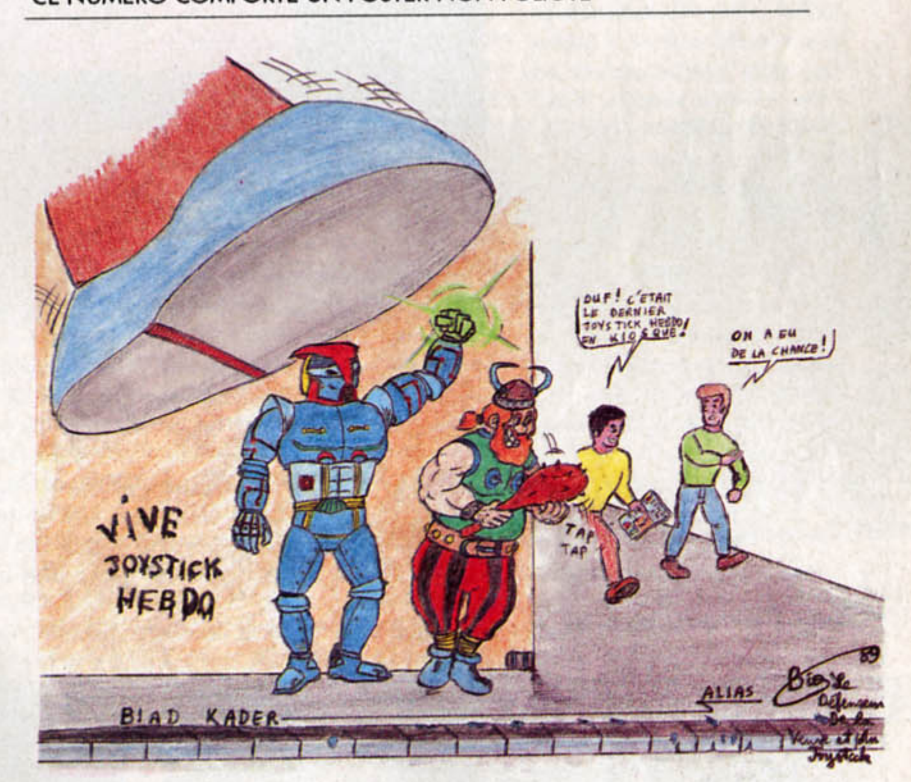


Salut, salut !!!

Le soleil est là, et bien là et avec lui se pointent les oiseaux hurleurs, les moustiques vibreurs et les vacances pour les dormeurs. Vous allez donc pouvoir maintenant poker toutes les vies infinies que nous vous avons filées, et constater qu'elles marchent toutes, qu'elles font de vous le superman que vous avez toujours rêvé d'être et qu'elles vous font faire des économies, grâce auxquelles vous allez vous payer des places de cinoche, des big macs, et des cokes autant qu'il vous est possible d'en boire entre deux décollages de JET FIGHTER, le jeu qui, à JOYSTICK Hebdo, nous a fait bouffer le tarmac du porte-avions plutôt quatre fois qu'une. Eclatez-vous bien, et rendez-vous la semaine prochaine pour une BIG GRANDE SURPRISE!!!!

JOYSTICK Hebdo
JOYSTICK est bô
Vie Infinie à tous
JOY'S TEAM

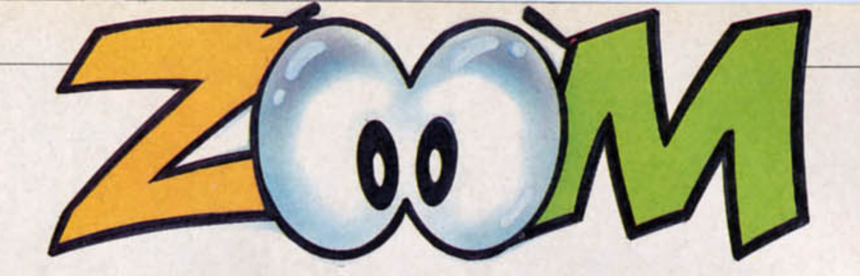
CE NUMERO COMPORTE UN POSTER NON FOLIOTE



COMPLETEZ VOTRE COLLECTION JOYSTICK Hebdo
en cochant les numéros qui vous manquent

1☐	5 ☐	9 ☐	13 ☐	17 ☐
2☐	6 ☐	10 ☐	14 ☐	18 ☐
3☐	7 ☐	11 ☐	15 ☐	19 ☐
4☐	8 ☐	12 ☐	16 ☐	20 ☐

Nombre total de numéros commandés ———— au prix unitaire de 10 F.
Ci-joint un chèque de ————
à JOYSTICK Hebdo, 177, rue Saint Honoré, 75001 PARIS
NOM ————
PRENOM ————
ADRESSE ————
CODE POSTAL ———— **VILLE** ————



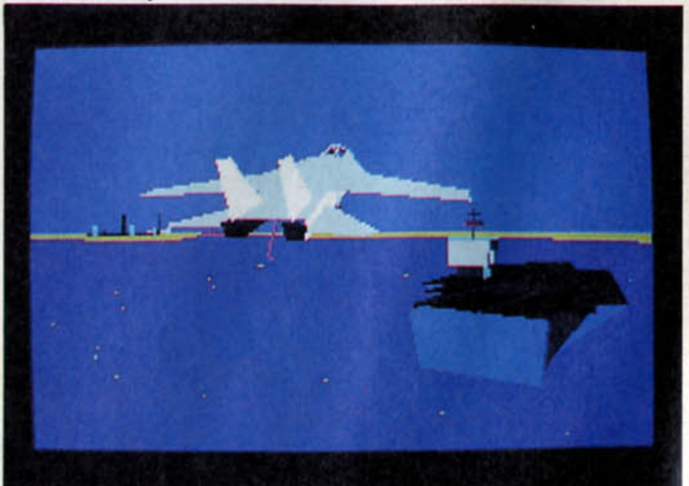
JET FIGHTER



Lieutenant Blair au rapport!
Bonjour Blair, il faut que je vous touche deux mots à propos de la mission d'entraînement numéro1. Vous devrez faire un Split-S puis enchaîner sur deux tonneaux dans le même temps. Commençons avec une manoeuvre simple voulez-vous? Décrivez moi ce que vous connaissez à propos du vol retourné!
- C'est mieux que le sexe! Sir!
Bon! Ca va! Mettez ce blaireau dans le simulateur! Convoquez-moi Reardon dans 5 minutes. (...)
Red leader à brebis égarée, entamez approche. Over!
Roger! De blue fox à nid douillet, je me trouve en phase d'atterrissage sur le "carrier", assiette correcte, descente normale. "Gear" sorti, flaps baissés, "Arrestor hook" baissé, poussée à 48 %, paré pour atterrissage. De Angel Eyes à Blue fox! 3 Migs à 6 heures! Remet les gaz! Attention! Missile de type Sidewinder "L"! T'es accroché! Allume l'ECM!! Mais..mais! Les Sidewinders sont des missiles américains! Non? - Ici, tour de contrôle! Deux F16 viennent de sortir de l'écho radar! Attention, ils fonçent droit sur Cuba! Mais..et moi et moi? Qu'est-ce que je fais avec ce missile? De Red Leader à Blue fox! Beam up! Beaaaamm uuuup! Heeyy que se passe-t'il mon train reste verrouillé! Pfffwaooucchh! Panne réacteur gauche! Turbo engine failure! Dégagez la piste! De Red Leader à Blue fox! Ejecte-toi! Ejection! Ejection!
CTRL+E !!! Ouf! Aaahh ça va mieux! C'est quoi ce jeu? hmmm? Jetfighter? Dis! C'est quoi cet ordinateur? Un "p" quoi? Etonnant! La qualité de l'affiche en Ega/Vga est extrao-ordinaire! On dirait...on dirait F18 Interceptor sur Amiga! (Quel compliment!). Ici, Red Leader à lecteur égaré, Bob dinnerman le célèbre créateur de F18 sur Amiga a créé un version sur Pc de son célèbre simulateur en apportant quelques améliorations. En effet, vous avez la possibilité de choisir parmi 3 types d'appareils: Le F-14 Tomcat, le F16 Fighting Falcon et l'inévitable F/A-18 Hornet. De plus, le programme vous offre pas moins de 30 missions différentes afin de vous familiariser avec le pilotage d'un de ces oiseaux! Pour ceux qui utilisent encore "JET" de Sublogic sachez que Jetfighter est dix fois supérieur! Dix fois supérieur? Hum! C'est à diiiire? Et bien! Les animations de Jetfighter sont d'une qualité jamais égalée sur Pc! De plus, le concept du jeu est extrêmement réussi: votre progression dans le jeu s'effectue pas à pas! Il vous faudra apprendre à exécuter des "Split-S", des "Half loop", des "break turn" et pour finir de réussir à vous poser indemne sur un porte-avion pour vous qualifier! (Une phase très très délicate du jeu). Une fois que vous serez reconnu, autrement dit: une fois que la "Fighter Weapons Schools" vous aura admis, on vous confiera des missions de plus en plus difficiles (vous devrez même dans une des missions, intercepter un missile nucléaire de type SS-20! Ah? Bon! D'accord!). Autre point très important: les conditions météo! Du jamais vu sur ce type de jeu! Du ciel bleu au gris orageux, votre oiseau aura des "temps" (héhé) de réponse différents. Ce qui ne manquera pas de pimenter les scènes de combat!
Jetfighter est à ce jour un des meilleurs simulateur d'avion de chasse jamais créé sur micro! Il surpasse même la version Amiga! Un avion est capable de le géner dans son After Burner: F19 "l'"avion fantome' de Microprose. Mais quand on sait que le Pentagone ne l'a pas retenu dans son programme, on a quelques doutes quant à sa réelle efficacité! Attention! Vous avez plus de 512 k? Vous avez une carte Ega? Vous possédez un écran multi-mode? oui? Bon! Circulez!
Jetfighter sur Pc une valeur sûre!

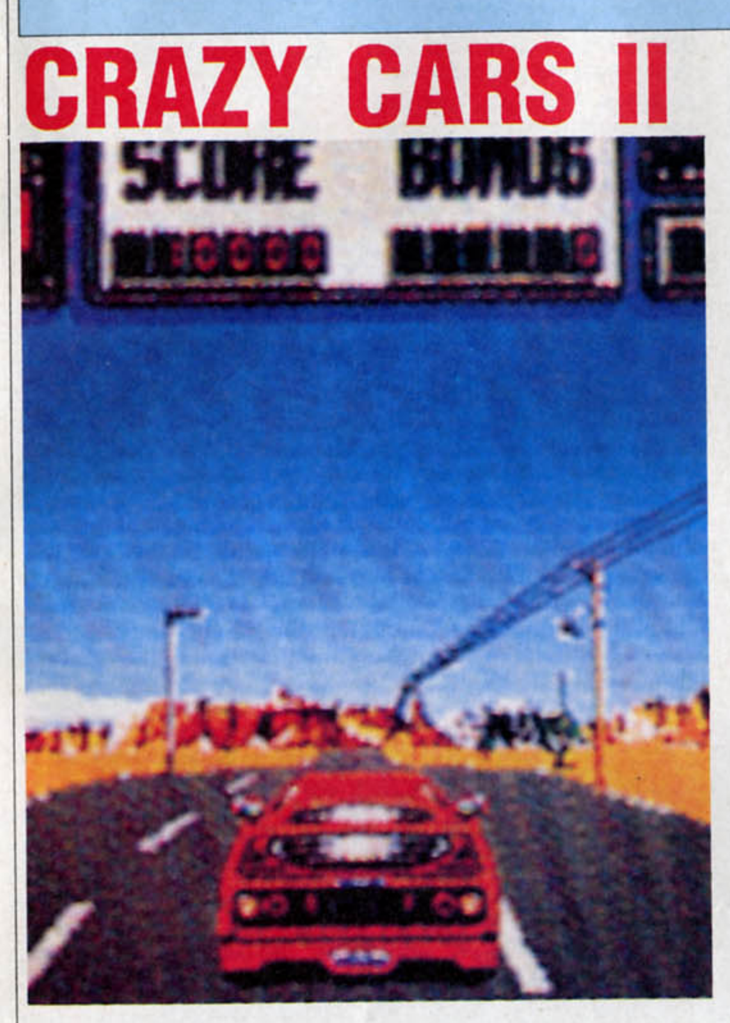
Ed. BRODERBUND
disponible : PC
Testé sur PC





TIMBER

CRAZY CARS II



Après CRAZY CARS I, on pouvait s'interroger sur la suite. Le premier choc que j'ai eu en regardant CC2 (Crazy Cars II), vient de la page écran en OverScan avec musique digit à l'appui. Chapeau, parce que faire de l'overscan, du vrai, c'est pas évident. Pour les non-initiés, l'overscan est un mode qui permet de travailler en plein écran, en vrai plein écran, comme sur Amiga. La musique digit est-elle aussi très chouette, et en plus de très bonne qualité, ce qui est difficile à obtenir sur CPC.

Pour vous faciliter la tâche (et pour contre-carrer les pirates !!) un plan détaillé vous est fourni dans la boite. Ce plan vous donne toutes les routes, toutes les villes, et tous les départements dans lesquels vous évoluez. C'est géant, par la taille de l'aire de jeu. A l'écran votre voiture est vue de derrière, et la route défile à toute vitesse. Tous ceux qui programment un peu sur CPC se rendront compte de l'exploit réalisé par Titus en animant la route, les voitures adverses, la vôtre, les dizaines de poteaux télégraphiques et le décor en arrière plan... C'est très fort !!!!!

Surtout que tout ceci passe dans une fluidité digne des plus grandes bornes (!!) d'arcade, avec une rapidité proche de celle d'une Porsche au démarrage. Le jeu en lui même n'est pas extrèmement dur à jouer mais est très amusant et peut se jouer à deux, pilote et co-pilote, c'est "ach"ment drôle. Un conseil, lorsque vous voyez une voiture de flic, foncez, ils sont presque tous pourris et n'hésiteront pas à vous arrêter même si vous n'avez commis aucun délit (sauf le délit de fuite !). Un petit détail qui m'a déçu, il est impossible de faire demi-tour sans avoir à passer par différentes routes, puisque vous n'avez par de marche arrière sur votre Ferrari F-40 (à ce prix là, tout de même), c'est dommage, surtout lorsque l'on a un jeu aussi réaliste que celui-ci.

En conclusion, un excellent jeu, qui se doit de figurer dans votre logithèque.



Ed. TITUS
disponible : ST - CPC - AMIGA
Testé sur CPC

YAM

Hi hi, gniark, ouuuuuah ah ah! Oh, pardon, je vous avais pas entendu venir! Comment? Ah, vous voulez savoir ce qui me fait marrer ainsi! Ben, j'étais en train de contempler... heu, zut j'me souviens plus du nom! Ah oui, YAM. J'ai d'abord cru qu'on m'avait fait une blague, et que l'on avait mis un ORIC à la place de mon ST! Mais non, le ST était toujours là. Pourtant j'aurais juré, c'est peut-être un freeware? Même pas, y a un éditeur qui a osé laisser son nom sur la présentation! Comme vous le savez tous, le YAM est un jeu de dés plus proche du poker que du 421 de par les familles de chiffres et de figures que l'on doit réunir pour gagner le maximum de points. Jusque là, pas de problèmes, mais une fois le soft chargé, l'écran affiche ce que l'on aurait pu prendre pour un gros bug, mais qui, en fait, s'avère être le graphisme. Alors là, on craint le pire! C'est au moins écrit en ST BASIC, ça madame! Ca peut être du GFA pour être aussi lent, aussi moche et mal géré! Et le son, j'vous ais pas parlé du son! Des bips toussifs, émis avec peine par notre machine préférée, cela m'a rappelé avec émotion le temps des consoles ATARI et INTELVISION! Bref si l'on vous parle de ce jeu, fuyez, ou répondez que vous avez déjà donné...

Ed. MICRO C
disponible : ST
Testé sur ST



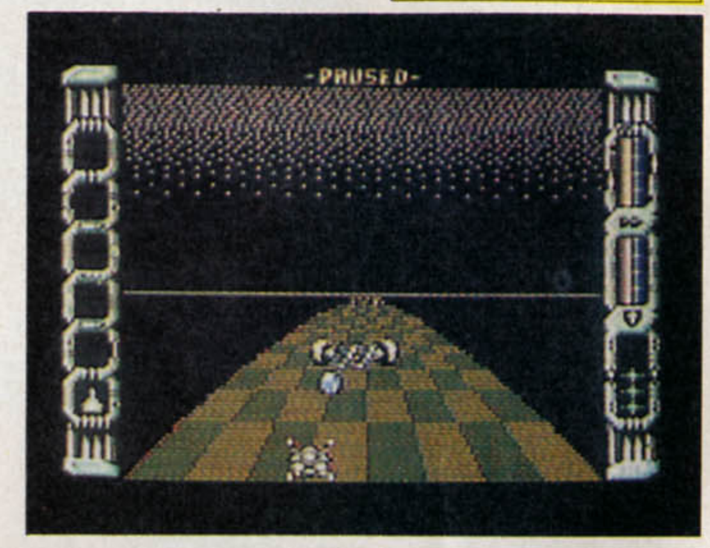
ELIMINATOR

Après avoir vu la version 16 bits de ce jeu, je bavais à l'avance de voir ELIMINATOR émerger sur les écrans de nos 8 bits. J'ai salivé durant 6 mois. Mais un matin, que vis-je ??? Enfin la version CBM 64, yaaooohhhh !!!! Scénario: vous êtes le dernier survivant, vous devez sauver la planète et tout le jeu se passe sur une route en 3D ou vous rencontrez toutes sortes de pièges et d'aliens. Premier changement sur cette nouvelle version: la vitesse est passée de la rapidité de l'éclair à celle du cheval (en clair c'est un peu moins rapide, mais suffisant tout de même !). Second changement: la disposition des obstacles n'est pas la même sur CBM que sur ST, les tableaux sont différents mais très zoulis tout de même. Troisième changement, le son, est d'enfer, et les musiques hyper géniales.

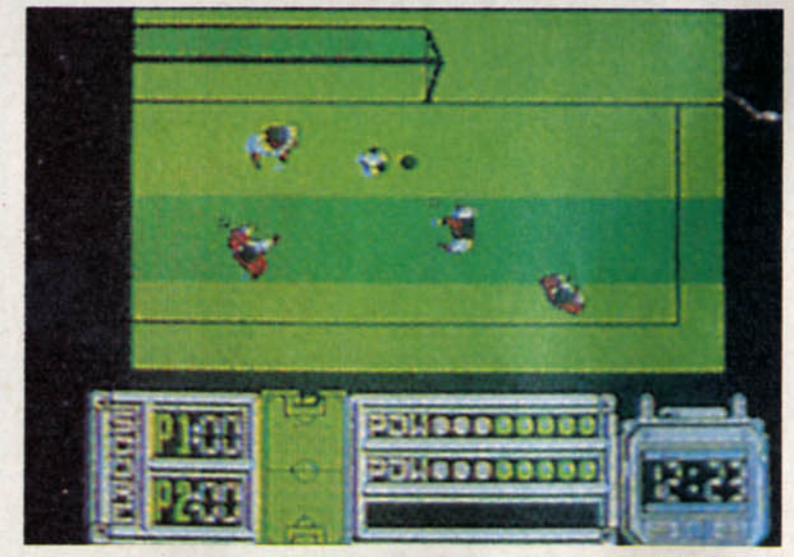
Ed. HEWSON

disponible : ST - AMIGA - CBM 64

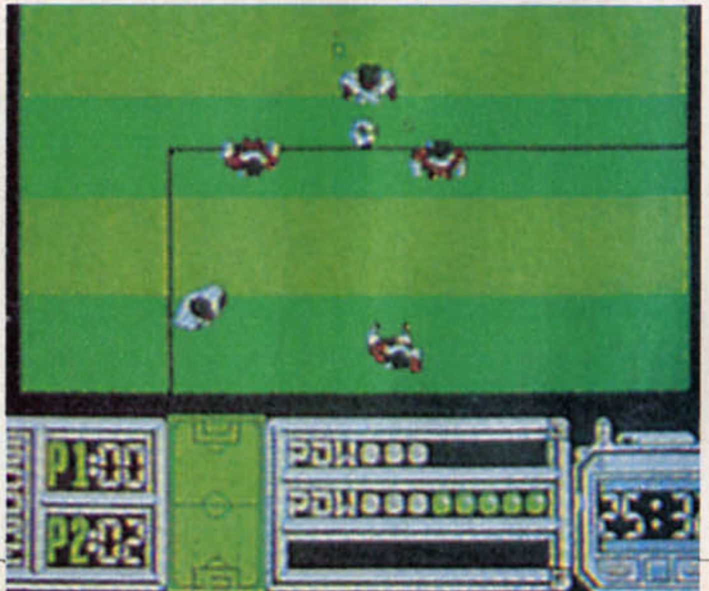
Testé sur CBM 64



GARY LINEKER'S HOT-SHOT



Le foot, moi, au premier abord, ça me fait fuir. Mais quand même, par acquis de conscience, j'ai chargé le jeu (en k7) sur CPC et sur C64. Tout d'abord, le scénar, sachez que ce jeu est directement inspiré du foot de café, vous savez, celui qui est vu du dessus. Passons au coté visuel des choses: pour le CBM, c'est très classe, mais, attention, très classe dans le genre vu du dessus. La version CPC, est un peu moins belle, mais est tout de même pas mal. Les animations, une fois de plus la palme revient à la version CBM qui offre un très bon scrolling multi-directionnel. Le CPC étant à l'origine démuni d'un bon contrôleur vidéo, il n'est donc pas étonnant d'y retrouver des animations plus saccadées. En ce qui concerne le jeu proprement dit, c'est kif-kif, les petits bonhommes sautent, tirent, tombent, mangent, dorment ... Toutes les options possibles sont offertes ici même, là-dis-donc-présentement... Nous sommes en présence d'un bon jeu de foot, mais on est encore très loin de la simulation parfaite. Ca viendra un jour, peut-être.



Ed. GREMLIN

disponible : CPC - C64

Testé sur CPC et C64

Satisfaits ? Des suggestions ?

Ecrivez à Henri Legoy

BLASTEROIDS





SUR ST

Voici donc la version ST, de ce remake d'ASTEROIDS. Première différence avec l'arcade originelle (y a bien cent ans qu'on la trouve plus en café!), fini le vectoriel! Et je dirai tant mieux, car autant le coin'op de l'époque et, plus tard, la console VECTREX, le supportaient bien car conçus pour ça, autant la basse résolution du ST n'aurait pas eu le rendu désiré. Donc c'est en bit-map.

Le jeu est nettement enrichi, depuis ces temps ancestraux, c'est trop: plus de cinq types d'astéroïds se balladent dans votre secteur, chacun possède des propriétés différentes lorsqu'on les touche. Ils libèrent des trucs, des bidules et même des machins! Ca vous enlève de l'énergie, ça se colle à vous, ou ça vous fonce dessus. Cela se multiplie ou quand vous êtes extrêmement chanceux, cela libère un cristal qui régénère votre énergie. Les sprites ne sont pas trop petits, mais sont loin d'être trop gros! Par contre, l'écran se remplit assez facilement, et vous vous retrouvez entouré de dizaines et de dizaines de trucs qui bougent sans trop savoir où aller ni quoi faire! Dés le début, l'animation des sprites n'est pas vraiment fluide mais ne ralentit pas avec l'augmentation du nombre d'objets à l'écran. Autre nouveauté, on peut changer de secteur comme dans COSMIC PIRATE, le principe est le même, en plus... Les commandes de votre vaisseau sont trop sensibles, quand vous voulez tourner d'un quart de tour, vous vous retrouvez à tournoyer dans plusieurs 360°incontrolés, les gazs à fond, et vous finissez votre course dans un rocher, bon pour l'alcootest! Peu d'enthousiasme pour ce jeu à la rédaction. Donc, pas nul, le soft, mais pas terrible non plus, quoiiii!

Ed. IMAGE WORKS

disponible : ST- AMIGA - CPC

Testé sur ST

SUR CPC

Je n'étalerai pas ma science sur ce jeu comme de la confiture puisque qu'à l'heure où je vous parle, vous avez sûrement lu le test de ce jeu sur AMIGA. En ce qui concerne la version CPC, les graphismes ne sont pas trop mal (enfin je suis très gentil...) mais l'absence de couleurs (gris et rose foncé) dans la fenêtre de jeu gâche les moindre efforts de ressemblance avec quelque chose de potable. Seul le tableau de bord est pas mal...pourquoi ??? Ben à que y a de la couleur Gabrielle !!! L'animation est moyenne (ou très mauvaise...cochez la bonne réponse). La page de présente et la musique, sont beaucoup mieux que le reste. Conclusion, un soft dont l'idée est dépassée et qui est très très moyen. A acheter si l'on est très riche ou bien collectionneur acharné de oldies.



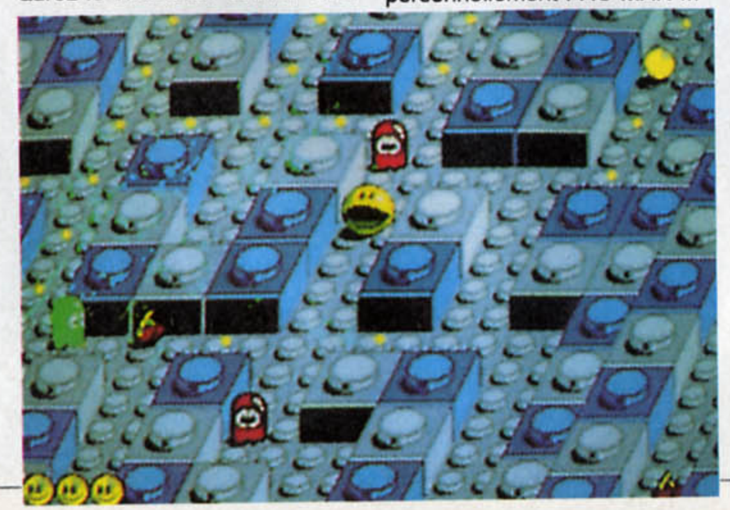
Ed. IMAGE WORKS

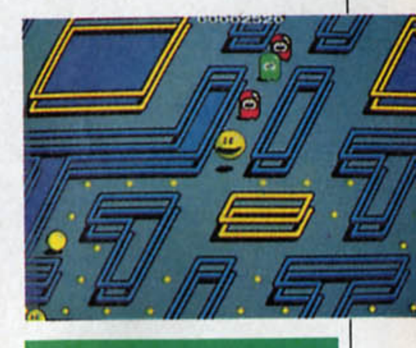
disponible : ST- AMIGA - CPC

Testé sur CPC

PAC MANIA

Notre vieillard international débarque en 3D sur CBM 64 avec presque 4 mois de retard... Dur, dur... Il faut diriger PAC-MAN afin de manger le plus de pastilles possible tout en évitant les fantômes (finalement, je ne vous en fais pas grâce !!).La réalisation sur CBM 64 est excellente, même si les plus vicieux remarqueront que le scrolling horizontal est plus rapide que le scrolling vertical. Les musiques sont décapantes, et c'est la moindre des choses pour un PAC-MAN. L'intéret est habituel pour un PAC-MAN, on aime ou on aime pas. En plus, dans la boite vous aurez le droit à un "sticker" et à un poster!!Bonjour la classe dans votre chambre, vous allez pouvoir faire croire à votre petite amie que vous connaissez personnellement PAC-MAN !!!





Ed. GRANDSLAM

disponible : ST- AMIGA CPC - SPECTRUM - C64 - MSX - ARCHIMEDES

Testé sur C64

HE OUI ! UNE FOIS DE PLUS LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA CE MOIS CI !!

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

AMSTRAD COMPILATIONS

LE MONDE DE L'ARCADE +ROADBLASTERS+TIGER ROAD +1943+IMPOSSIBLE MISSION 2 +SPY HUNTER+BLACK BEARD +COLOSSEUM	149/199F
DIX SUR DIX +MERCENARY+HARDBALL +ARMAGUEDON MAN+TENTH FRAME+LEVIATHAN+BOBSLEIGH +SHACKLED+TRANTOR+CHOLO+XENO	129/149F
GEANTS DE L'ARCADE 2 +STREET FIGHTER+SIDE ARMS +BIONIC COMMANDO +GUNSMOKE+DESOLATOR	149/199F
12 JEUX EXCEPTIONNELS +CYBERNOID+DEFLEKTOR++MASK +BLOODBROTHERS+NEBULUS +NORTHSTAR+HERCULES+EXOLON +LES MAITRES DE L'UNIVERS +VENOMSTRIKES BACK +MARAUDER+RANARAMA	129/149F
OCEAN DYNAMITE +PLATOON+PREDATOR+KARNOV +CRAZY CAR+COMBATSCHOOL +SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR	149/199F
LES DEFIS DE TAITO +TARGET RENEGADE+FLYING SHARK+ARKANOID I ET 2 +BUBBLE BOBBLE+SLAPFIGHT	139/199F
LES BEST DE US GOLD +OUT RUN+GAUNTLET 2 +CALIFORNIA GAMES+720° +ROLLING THUNDER	149/199F
GAME SET MATCH 2 +MATCH DAY 2+SUPER HANG +ON+CHAMPION CHIP SPRINT +BASKET MASTER+TRACK AND +FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF	149/199F
GOLD SILVER BRONZE 23 EPREUVES SPORTIVES EPYX	149/199F
HISTORY IN MAKING	199/249F
MEGA COMPILATION USG +LEARDERBOARD+EXPRESS +RAIDER+IMPOSSIBLEMISSION +SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH +HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU +MASTER+SPYHUNTER+ROAD +RUNNER+BRUCELEE+GOONIES +WORL. G.+ RAID+BEACH HEAD	
FORCES MAGIQUES +LAPANTHEREROSE+DAKAR4X4 +WESTERN GAMES+CLEVER +AND SMART+OPER. NEMO	149/199F
LES AS DE L'ESPACE +CYBERNOID+NORTHSTAR +ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS +VENOM STRIKES BACK	129/149F
TEN MEGA GAMES 3 ++LEADERBOARD+10TH FRAME +LAST MISSION+RANARAMA +FIGHTER PILOT+ROCCO +FIRELORD+IMPOSSABALL +CITY SLICKER+DRAGON TALK	129/149F

COMPILATIONS (suite)

LES AS DU CIEL +ADV TACTICAL FIGHT+ ACE +SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR +TRAFFIC CONTROL+STRIKE +FORCE HARRIER+ACE OF ACE	149/199F
FIST AND THROTTLES +ENDURO RACER+BUGGY BOY +THUNDERCATS+IKARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR	119/139F
SIMULATION PACK +GD PRIX 500+QUAD+SUPERSKI	145/195F
ELITE 6 PACK N°3 +DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO RACER+PAPERBOY+GHOSTNGOB BLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
ARCADE ACTION +BARBARIAN+RENGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE	115/185F
FRANK BRUNO BIG .	129/179F
AMST GOLD HIT 3	115/195F
BEST OF ELITE 2	95/145F
COLL KONAMI	115F/185F
GAME SET MATCH	129/179F
GEANTS D'ARCADE	115/195F
IMAGINE ARC. HITS	99/145F
KARATE ACE	115/175F
LES FUTURISTES	149/199F
OCEANSTAR HIT 2	99/145F
TOP TEN COLLECT.	99/145F

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

BUTCHER HILL	99/149F
DOUBLE DETENTE	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
RUN THE GAUNTLET: LA COURSE INFERNALE	99/149F
STORMLORD	99/149F
VIGILANTE	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES

ACTION SERVICE	139/189F
ARCADE WIZARD	99/149F
BARBARIAN 2	89/139F
BLACKLAMP	89/139F
BLASTEROIDS	99/149F
BOMBUZAL	99/149F
BUMPY	145/195F
CARRIER COMMAND	145/195F
CHICAGO 90	145/195F
CHICAGO 30"S	99/149F
CHUCK YEAGER'S ADV FLIGHT TRAINER	95/145F
DARK FUSION	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
ELITE	99/149F
F 16 COMBAT PILOT	145/195F
FINAL COMMAND	ND/175F
FISH	ND/185F
HIGHWAY PATROL	ND/195F
INDIAN MISSION	ND/159F
MEURTRES AVENISE	145/195F
MICROPROSE SOCC.	145/195F
NIMITZ	99/159F
PARANOIA COMPLEX	99/149F

NOUVEAUTÉS (suite)

PROJECT STEALTH FIG.	145/195F
PRO SOCCER SIMUL.	99/149F
PURPLE SATURNE DAY	169/199F
REAL GHOSTBUSTERS	99/149F
ROADWARS	95/139F
RUNNING MAN	95/145F
SKATE OR DIE	95/145F
SKYX	ND/180F
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
STAR TREK	95/145F
THE ARCHON COLL.	95/145F
THE TEMPLE OF FLY..	149/199F
TIGER TIGER	95/145F
TIMES OF LORE	95/145F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
VINDICATORS	99/149F
WANDERER	95/139F
WHIRLIGIG	89/139F

HIT PARADE

AFTER BURNER	99/149F
BATMAN	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
DRAGON NINJA	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
HUMAN KILLING MACHINE	99/149F
LAST DUEL	99/149F
LED STORM	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
OPERATION WOLF	99/149F
PAC LAND	95/145F
RAMBO 3	89/139F
ROBOCOP	99/149F
R TYPE	95/145F
SAVAGE	95/149F
THE DEEP	99/149F
THUNDERBLADE	99/149F
WAR IN MIDDLE EARTH	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

4X4 OFF ROAD RACING	99/149F
A 320	145/195F
944 TURBO CUP	145/195F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
AIRBORNE RANGER	185/225F
CORRUPTION	ND/199F
DYNAMIC DUO	95/145F
ECHELON	89/139F
FIRE AND FORGET	129/169F
FOOTBALL MANAG. 2	95/139F
GALACTIC CONQUER.	129/169F
GAME OVER 2	99/149F
GUNSHIP	195/245F
HEROES OF LANCE	95/199F
INCREDIBLE SHRINK.S.	99/149F
JINKS	99/149F
JUNGLE BOOK	ND/199F
LA GUERRE DES ETOIL.	99/149F
L'EMPIRE CONTRE AT.	99/149F
MOTOR MASSACRE	95/139F
NETHERWORLD	95/139F
OFF SHORE WARRIOR	129/169F
PAC MANIA	99/149F
RETURN OF THE JEDI	99/149F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SDI	99/149F
SECRET DEFENSE	145/195F
SUPERMAN	95/145F
TECHNOCOP	99/149F
THE ELIMINATOR	95/139F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THE MUNSTERS	99/149F
TITAN	129/169F

SEGA

MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	290F
AFTER BURNER	295F
ALEX KID/MIR. WARRIOR	255F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALESTE POWER STRIKE	259F
ALIEN SYNDROME	255F
AZTEC ADVENTURE	259F
BLACK BELT	259F
BLADE EAGLE 3D	255F
CHOPLIFTER	255F
DOUBLE DRAGON	295F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	299F
FANTAZY ZONE MAZE	259F
GOLDEVIUS	295F
GREAT BASKETBALL	255F
KENSEIDEN	299F
MAZE HUNTER 3D	299F
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	295F
PENGUIN LAND	295F
RESCUE MISSION	255F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHANGAI	255F
SHOOTING GAME	255F
SHINOBI	295F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	199F
THUNDERBLADE	295F
WONDERBOY	255F
Y'S	295F
ZILLION	255F
ZILLION 2	255F

MICROMANIA A PARIS

PRINTEMPS HAUSSMAN
64 bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.50.33

FORUM DES HALLES
5 rue Pirouette
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

Fêtez avec MICROMANIA

l'ouverture de sa nouvelle boutique au Forum des Halles.

10 % de réduction

jusqu'au 30.04.89 sur un logiciel au choix, sur présentation du bon de commande rempli (attention: offre valable pour un achat à la Boutique Forum des Halles uniquement).

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!

COMMODORE 64

BEST DE US GOLD	149/179F
OCEAN IN CROWD	139/189F
GAME SET MATCH 2	139/189F
TAITO COIN OP COL.	125/165F
ARCADE ACTION	119/189F
ELITE 6 PACK N°3	99/145F
GAME SET MATCH	129F/179F
TOP TEN COLLECTION	99/145F

NOUVEAUTÉS

944 TURBO CUP	195/245F
BUTCHER HILL	99/149F
CARRIER COMMAND	145/195F
DARK FUSION	99/149F
DOUBLE DETENTE	99/149F
F16 COMBAT PILOT	145/195F
GARY L. HOT SHOT	95/125F
HUMAN KILLING M.	99/149F
LAST DUEL	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
RUN THE GAUNTLET	99/149F
SPACE BALL	99/149F
STORMLORD	99/149F
THE ELIMINATOR	95/139F
ULTIMATE GOLF	95/139F
VIGILANTE	99/149F

HIT PARADE

ACTION SERVICE	145/195F
AFTER BURNER	99/149F
BARBARIAN 2	95/125F
BATMAN	99/149F
DENARIS	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
DRAGON NINJA	99/149F
EXPLODING FIST+	99/129F
HEROES OF LANCE	95/139F
LED STORM	99/149F
OPERATION WOLF	95/135F
ROBOCOP	95/135F
ROCKET RANGER	109/169F
R TYPE	95/145F
TECHNOCOP	99/149F
THE DEEP	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

SUPER PROMOTION

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Amstrad	
4 Disq. vierges CPC	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX PC.	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

DEMENT !!!

AMSTRAD CPC464/6128
Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur
3615 AMCHARGE.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* *Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
....
.... *Tél* ....

PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration — / — *Signature :*

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception en ajoutant **19 F** *pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)*

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

JK 22

HE OUI ! UNE FOIS DE PLUS LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA CE MOIS CI !!

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!

ATARI-ST COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2
PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+ZYNAPS+EXOLON
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE ROSE
+WESTERN GAMES+CLEVER
AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS
+BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL
ACTION ST 195F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR
+3D GALAX+TRAILBLAIZER
ARCADE FORCE 295F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+GAUNTLET+METROCROSS
TRIAD 295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER
+DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD 88 +FROSBYTE
+MOUSETRAP+PLUTOS+SUICIDE
MISSION+SECONDS OUT

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

ASTAROTH	185F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BUTCHER HILL	199F
CASTTLE WARRIOR	199F
COSMIC PIRATES	199F
DOUBLE DETENTE	199F
DRAGON NINJA	199F
RUN THE GAUNTLET:	
LA COURSE INFERNALE	199F
VIGILANTE	199F
VOYAGER	199F

AUTRES NOUVEAUTES

A 320	195F
AAARGH	185F
AFRICAN RAIDERS	220F
AIRBORNE RANGER	249F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARCHIPELAGOS	**249F**
ARMALYTE	199F
ARTURA	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
BAT	249F
BLASTEROIDS	**199F**
BLAZZING BARRELS	195F
BUMPY	**195F**
CALIFORNIA GAMES	195F
CHAOS STRIKES BACK	185F
(SUITE DUNGEON MASTER)	
CYBERNOID 2	249F
DAME GRAND MAITRE	499F
DAMOCLES	249F
DARIUS	199F
DARK FUSION	**199F**
DRAGONSCAPE	**195F**
DREAMLAND	249F
DREAMZONE	249F
DUEL	225F
DYTER 07	199F
FERRARI FORMULA ONE	**245F**
F 16 COMBAT PILOT	235F
FINAL COMMAND	215F
FRIGHT NIGHT	195F
FRONTIER	249F
FUSION	265F
GAME OVER 2	195F
GALDREGON'S DOMAIN	**195F**
GARY L. HOT SHOT	195F
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GRAFFITI MAN	195F
GUARDIANS MOONS	195F
GUERILLA WARS	185F
HELL BENT	195F
HELL FIRE	195F
HERCULE	185F
HUMAN KILLING MACH.	**149F**
HYBRIS	**245F**
I.O.U.	245F
INSIDE OUTING	199F
IRON LORD	215F
JUG	199F
KARATEKA	**195F**
KING OF CHICAGO	249F
LAST DUEL	**149F**
LA LEGEND DE DJEL	**220F**

NOUVEAUTÉS (suite)

LEISURE SUITE LARRY 2	299F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	199F
MANHUNTER	249F
MARS COPS	225F
MAUPITI ISLAND	249F
MECHANIC WARRIORS	249F
MICROPROSE SOCCER	**245F**
MILLEMIUM 2,2	**199F**
NECRON	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OUT RUN US SPEC. EDIT.	**199F**
PAC LAND	185F
PAPER BOY	185F
PARANOIA COMPLEX	199F
PIRATES	**225F**
POOL OF RADIANCE	249F
POPULOUS	**249F**
PRISON	195F
REAL GHOSTBUSTERS	**199F**
RENEGADE	195F
ROADBLASTERS	**185F**
ROBOCOP	**199F**
ROCKET RANGER	275F
SARCOPHASER	149F
SAVAGE	**199F**
SHOOT'EM UP CONST. KIT	225F
SKYFOX 2	**245F**
SPACE HARRIER 2	185F
STARBLAZE	199F
STARSHIP	145F
SQWEECK	195F
STARBALL	195F
STORMTROOPER	199F
TARGHAN	**245F**
TERRIFIC LAND	195F
THE DARK SIDE	**249F**
THE GAMES SUMMER	199F
THE KRISTAL	**285F**
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE PRESIDENT IS MIS.	245F
THE TEMPLE OF THE FLY..	275F
THE THREE STOOGES	295F
TIGER ROAD	**195F**
TINTIN SUR LA LUNE	245F
TIME SCANNER	199F
TT RACER	245F
TYPHOON	**195F**
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VINDICATORS	**199F**
VROOM	199F
WANDERER	185F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEC LE MANS	199F
WEIRD DREAMS	235F
ZOOM	195F

HIT PARADE

BAAL	195F
BARBARIAN 2	185F
BIOCHALLENGE	195F
BATMAN	195F
CRAZY CARS 2	249F
CUSTODIAN	199F
DOUBLE DRAGON	195F
EXPLORA 2	349F
FALCON	235F
F. O. F. T.	285F
LED STORM	199F
OPERATION WOLF	195F
THE DEEP	199F
THUNDERBLADE	199F

944 TURBO CUP	195F
AFTER BURNER	249F
BALLISTIX	195F
BILLIARD SIMULATOR	199F
BISMARCK	235F
BOMBUZAL	195F
CAPTAIN FIZZ	149F
CARRIER COMMAND	235F
COBRA 2	195F
COLOSSUSCHESS	235F
CODE ROUTE	245F
DALEY'S THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHAL.	185F
DUGGER	195F
DUNGEON MASTER	245F
ELITE	225F
EMMANUELLE	220F
FISH	245F
FLYING SHARK	199F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
G.I.G.N OPER.JUPITER	245F
GUNSHIP	245F
HEROES OF THE LANCE	225F
HOT BALL	225F
I LUDICRUS	195F
INCREDIBLE SHRINK. SP.	249F
INTERNAT.RUGBY SIM.	199F
INTERNAT.KARATE +	185F
KENNEDY APPROACH	225F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LOMBARD RAC RALLY	195F
MANOIR DE MORTEVIL.	175F
MENACE	225F
MEURTRES A VENISE	245F
MOTOR MASSACRE	185F
OPERATION NEPTUNE	259F
PAC MANIA	195F
POWERDROME	225F
PURPLE SATURN DAY	235F
RAMBO 3	185F
REALM OF THE TROLLS	195F
ROY OF THE ROVERS	199F
R TYPE	235F
SCRABBLE	225F
SPACE BALL	199F
SPACE HARRIER	225F
SPEEDBALL	245F
STAC	385F
STARGLIDER 2	225F
STARRAY	195F
SUPERMAN	245F
TECHNOCOP	199F
TEENAGE QUEEN	245F
THE GAMES WINTER	195F
THE MUNSTERS	199F
TIMES OF LORE	225F
TITAN	249F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	195F
U.M.S.	225F
WAR GAME CONQUEST	245F
ZAC MAC CRACKEN	249F
ZANY GOLF	235F
ZERO GRAVITY	185F

PC COMPATIBLES COMPILATIONS

EPYX ON PC 2 195F
+WORLD GAMES+IMPOSSIB.MIS
+STREET SPORT BASKET
COMPILATION UBI 275F
+ZOMBI+NECROMANCIEN
+MASQUE PLUS
PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR
+ARKANOID+WIZZBALL
PC GOLD HITS 195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR
+ACE OF ACES+INFILTRATOR
LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOAR
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

BATTLEHAWKS 1942	249F
BATMAN	195F
DALEY THOMPSON "S	
OLYMPIQUE CHALL.	195F
DOUBLE DETENTE	199F
RENEGADE	199F
ROBOCOP	199F
VIGILANTE	199F

AUTRES NOUVEAUTES

ABRAHAMS BATTLE T.	249F
AFRICAN RAIDERS	220F
ARCHIPELAGOS	**249F**
ARKANOID 2	185F
AUTO DUEL	225F
CARRIER COMMAND	225F
CRAZY CARS 2	249F
GARY L. HOT SHOT	185F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HALL OF MONTEZUMA	**249F**
IRON LORD	215F
JET FIGHTER	**445F**
KARATEKA	**195F**
KARATE KID 2	245F
JACKAL	185F
LA LEGEND DE DJEL	**220F**
LEGEND OF BLACK SILV.	249F
LED STORM	249F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
LIVE AND LET DIE	225F
LOMBARD RAC RALLY	245F
LORDS OF RISING SUN	249F
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2,2	**249F**
NEBULUS	195F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OPERATION WOLF	195F
PHANTOM FIGHTER	249F

NOUVEAUTÉS (suite)

PURPLE SATURN DAY	249F
RAMBO 3	185F
REALM OF THE TROLLS	199F
ROGER RABBIT	235F
SAVAGE	199F
SIDE ARMS	225F
SINBAD	245F
STAR COMMAND	349F
STARGLIDER 2	249F
STARRAY	245F
STREET SPORT FOOTBALL	199F
TARGHAN	**265F**
TECHNOCOP	195F
TEENAGE QUEEN	249F
THE LAST NINJA 2	185F
THE TEMPLE OF THE FLY.	275F
THUNDERBLADE	**249F**
TIGER ROAD	245F
TINTIN SUR LA LUNE	295F
WAR IN MIDDLE EARTH	**249F**
WEC LE MANS	**199F**

BARBARIAN	185F
BILLIARD SIMULATOR	249F
DOUBLE DRAGON	195F
EMMANUELLE	220F
F15 STRIKE EAGLE	185F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FALCON	445F
FLIGHT SIMULATOR 3	475F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPERAT. JUPITER	285F
HEROES OF THE LANCE	225F
JUNGLE BOOK	235F
L'ARCHE CAPT.BLOOD	249F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LE MANOIR DE MORTEV.	249F
MEURTRES A VENISE	245F
POOL OF RADIENCE	225F
ROCKET RANGER	245F
SCENERY DISKS EUROPE	195F
SPEED BALL	245F
STAR TREK	245F
STARWARS	195F
TITAN	249F
WHERE TIME STOOD S.	195F
ZAC MAC CRACKEN	249F

AMIGA COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+XENON+ARKANOID 2
+CRAZY CARS
PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+EXOLON+ZYNAPS
AMIGA GOLD HITS 249F
+BIONIC COMMANDO+ROLLING
THUNDER+JINKS+LEADERBOARD
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE RISE+WESTERN
GAMES+CLEVER AND SMART
+ VAMPIRE'S EMPIRE
TRIAD 295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER
+DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD88+PLUTOS
+SUICIDE MISSION+SECONDS
OUT+FROST BYTE

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

ASTAROTH	195F
BATMAN	245F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BIOCHALLENGE	195F
CASTTLE WARRIOR	199F
COSMIC PIRATES	195F
DOUBLE DETENTE	249F
RUN THE GAUNTLET :	
LA COURSE INFERNALE	249F
VIGILANTE	199F
VOYAGER	249F

AUTRES NOUVEAUTES

1943	225F
AFTERBURNER	249F
ARCHIPELAGOS	**249F**
AQUAVENTURA	235F

NOUVEAUTÉS (suite)

BALLISTIX	195F
BARD'S TALE 3	249F
BLASTEROIDS	**249F**
BOMBUZAL	249F
BUTCHER HILL	199F
CAPTAIN FIZZ	145F
CUSTODIAN	**199F**
CYBERNOID	225F
DARK FUSION	199F
DRAGON NINJA	**249F**
DRAGONSLAYER	299F
F16 COMBAT PILOT	245F
FEDERATION OF FREE.	275F
FLYING SHARK	**199F**
GARY L. HOT SHOT	195F
GUERRILLA WARS	225F
HUMAN KILLING MACH.	**149F**
I.O.U	195F
JUG	195F
LAST DUEL	**149F**
LORDS OF RISING SUN	299F
MICROPROSE SOCCER	**245F**
MILLEMIUM 2.2	**249F**
NECRON	249F
OUT RUN US EDIT.	**199F**
PAC LAND	185F
POPULOUS	**249F**
POWERDROME	245F
PRISON	199F
PROSPECTOR	249F
RAMBO 3	225F
REAL GHOSBUSTERS	**249F**
ROBOCOP	249F
R TYPE	235F
SAVAGE	199F
SCRABBLE	245F
S.D.I.	249F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SKRULL	225F
SPACE HARRIER	225F
TARGHAN	**245F**
THE DARK SIDE	**249F**
THE GAMES SUMMER	195F
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	195F
THE TEMPLE OF FLY.	249F
TINTIN SUR LA LUNE	285F
ULTIMATE GOLF	195F
VINDICATORS	**199F**
WAR IN MIDDLE EARTH	**249F**
WEC LE MANS	**249F**

BAAL	185F
BATLLE CHESS	245F
BILLIARD SIMULATOR	249F
CRAZY CARS 2	249F
DALEY THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHALL.	225F
DAME GRAND MAITRE	489F
DENARIS	199F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON'S LAIR	449F
DRILLER	225F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
FALCON	295F
GAUNTLET 2	245F
G.I.G.N. OP.JUPITER	225F
GOLD RUNNER 2	225F
INCREDIBLE SHRINK.SP.	249F
INT.KARATE PLUS	249F
LA QUETE DE L'OISEAU	299F
LED STORM	199F
LOMBARD RAC RALLY	245F
MEURTRES A VENISE	285F
OPERATION WOLF	245F
OUT RUN	225F
PAC MANIA	195F
PURPLE SATURN DAY	235F
REALM OF THE TROLLS	245F
ROAD BLASTERS	225F
ROCKET RANGER	309F
SUPER HANG ON	249F
SWORLD OF SODAN	249F
TECHNOCOP	195F
TEENAGEQUEEN	249F
THE DEEP	199F
THUNDERBLADE	249F
TIGER ROAD	245F
TITAN	249F
ZAC MAC CRACKEN	249F

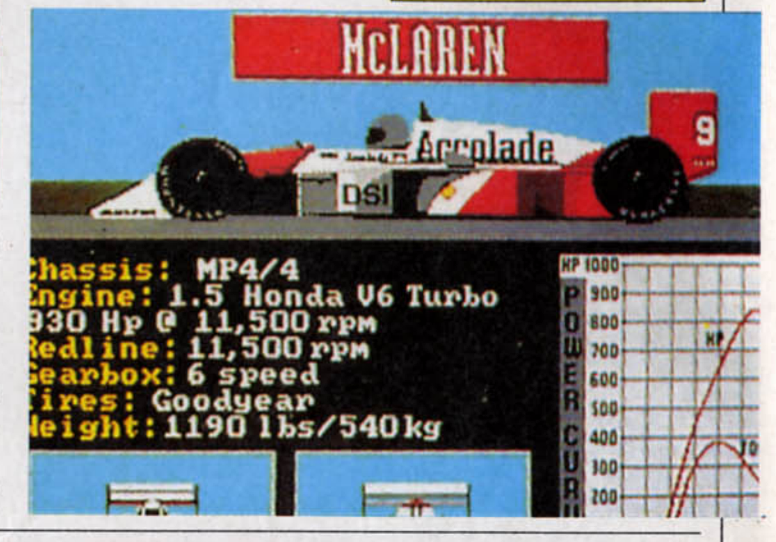
GRAND PRIX CIRCUIT



C'est avec la plus grande joie que je vais vous parler de GPC (grand prix circuit) en commençant par le bon coté de ce jeu: c'est plus une simulation qu'un jeu d'arcade. Normal quand on sait qui a réalisé ce jeu (Accolade, qui avait fait Test Drive). Donc, GPC ressemble étrangement à Test Drive, au moins dans la présentation, puisqu'au départ, vous avez le choix entre plusieurs voitures: Mc Laren, Ferrari, Williams. Pas mal non! Ensuite vient le tour de la sélection du circuit: Paul Ricard, Daytona et d'autres circuits encore sauf celui de SPA en Belgique. Donc, jusqu'à présent,tout est normal. Quand, tout à coup, que vois-je, qu'asperge, une représentation interne de la chose (c'est pas cochon !). Oui, je suis dans la voiture et je vois toute la piste défiler devant moi et même, ô régal, dans mes rétroviseurs !! C'est le pied, et le summum, c'est que je ressens même les vibrations du circuit, à certains endroits (du circuit et de mon corps). Oh... oh... oh... c'est bon... ouiii... ZBLANNG!!! Le décor, bonjour la tôle froissée. Si votre voiture est trop abimée, vous pouvez vous arrêter au stand pour changer les pneus, mais rien de plus! (Ah bon, on ne peut pas lui changer les draps après toutes ces bonnes vibrations? NDLR)

Ed. ACCOLADE

disponible : C64- PC
Testé sur C64



RAFFLES

Alors là, je suis carrément interloqué au niveau de mon moi! Pourquoi ce jeu, qui est un plagiat de KRAFTON & XUNK et qui s'appelait INSIDE OUTING sur 8 bits, s'appelle-t'il maintenant RAFFLES sur ST? Mystère et boule de gomme. Bref, comme je vous l'ai dit plus haut, le principe de jeu et la réalisation sont exactement les mêmes que dans KRAFTON: vous naviguez dans des salles en 3D vues de trois-quart au dessus. Des portes vous permettent de passer d'une salle à l'autre. Le scénario est assez sympa : Le propriétaire de la maison a transformé sa fortune en douze "gems", et les a caché dans divers endroits de la maison. Seulement, gros bug, il est mort sans dire à sa femme où sont les diamants! Connaissant l'esprit ingénieux de son mari, elle séquestre un voleur jusqu'à ce qu'il les retrouve, étant la personne la plus apte à faire ce boulot. Et ce voleur, c'est vous! Le graphisme est somptueux, et le décor recrée parfaitement l'ambiance feutrée des vieux manoirs. Votre personnage est vraiment très grand et bien dessiné, son animation est correcte, certes un peu lente, mais bon, on pardonne! La plupart des éléments présents dans les salles, hormis les gros meubles, peuvent être déplacés, tirés ou ramassés dans le cas de petits objets. Tout ça est extrêmement bien géré et rend le jeu vraiment agréable. Vous disposez de trois vies pour finir le jeu, c'est peu, surtout que votre niveau d'énergie baisse à vitesse grand V quand vous rencontrez les oiseaux et souris mutants, résultats des nombreuses expériences auxquelles se livrait le professeur avant de mourir. Les gems sont bien cachés (hé, hé, à JOYSTICK on a déjà la soluce!) et le jeu passionnant. La musique de présentation bien que pas digitalisée, est de très bonne qualité. Certains sons, eux, sont digitalisés, notamment quand vous...mourrez!



Ed. THE EDGES

disponible : ST
Testé sur ST



LE MONDE DE L'ARCADE

Voilà une compilation qui a retenu mon attention parce que c'est génial d'avoir plein de bons jeux pour le prix d'un seul !!

Black Beard : un petit jeu d'arcade sans prétentions (heureusement !!) dans lequel vous êtes un pirate (!!) sur son navire et qui doit abattre les gentils. Sympa, sans plus.

Spy Hunter : un jeu célèbre par le nom, dans lequel vous incarnez un Mad Max en manque de fuel, votre seul but étant de survivre vous pouvez vous imaginer, sans problème, le scénario richissime au possible, la réalisation est assez bonne.

Mad-Mix : remake de Pac-Man que j'ai été le seul à aimer, et c'est dommage, car les bonus sont éclatants, en effet un pac-man qui se transforme en tank, ou en éléphant, ça trompe pas mal (wouarffff !).

Road Blasters : même principe que Spy Hunter, mais en 3D.

Colosseum : même principe que Road Blasters, mais en vue de côté et dans la Rome Antique.

Impossible Mission II : la suite du premier, mais avec des tableaux plus durs. Bon jeu d'arcade aventure avec plein d'ascenceurs, de robots, d'ordinateurs et d'électricité.

Tiger Road : un jeu de combat seul ou à deux.

1943: shoot'em up très bien réalisé mais et très facile, on y joue pendant des heures.

C'est tout bon, c'est pas cher et c'est plein d'images.... Nous? on vous le conseille.

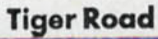


Road Blasters

1943



Colosseum



Tiger Road



Ed. US GOLD

disponible : CPC
Testé sur CPC

HUMAN KILLING MACHINE

Souvenez-vous, dans le numéro 20, je vous parlais de HKM en version CPC, eh bien voici maintenant, le même test, mais en version CBM.

Si vous avez bonne mémoire, je vous avais dit que sur CPC les adversaires étaient intelligents, eh bien sur CBM ils sont complètement idiots !!! Et je le prouve (du moins je vais essayer, si je ne suis pas trop con!!).Je charge le jeu, j'écoute la musique trente secondes (le CBM est tellement gâté de ce coté là), j'actionne le bouton de feu du manche à balai (termes employés dans la notice), et je commence à exploser tout le monde. Le russe, pour le battre, faites des sauts chassés. Le chien, même principe, mais avec les coups de poing. Voilà, vous avez du comprendre que les adversaires sont très intelligents, un peu genre Rambo et autres Rocky. Sinon, coté réalisation, c'est plutôt class, puisque les musiques sont bonnes (bonnes, bonnes, bonnes ...), les graphismes sont très clairs, nettement plus clairs que sur ST, CPC et Amiga, par contre les sprites, malgré leurs nombreuses positions, sont très petits. Voilà, au total un jeu qui ressemble étrangement à Street Fighter, mais qui est légèrement plus drôle.



Ed. US GOLD

disponible : CPC - C64 - AMIGA - ST
Testé sur C64

LES PREVIEWS

DOUBLE DÉTENTE



Nous allons bientôt voir arriver l'adaptation du film "Double Détente", mettant en scène SCHWARZENEGER et BELUSHI. Mais dores et déja j'ai pu découvrir à l'écran une animation ma foi très correcte de "chouarzy" castagnant ses adversaires avec grace et entrain, le tout dans un scrolling convaincant, vu le nombre de personnages à l'écran.
Le graphisme quand à lui m'a semblé très chouette, et la variété des décors, à mon avis, ne devrait pas être un problème vu que l'on m'a annoncé l'existence future de scènes extérieures, et la présence d'un partenaire de notre décérébré culturiste préféré (Chouarzy koa!) le jeu consistant (si j'ai tout compris, on sait jamais!) à contrôler alternativement les deux personnages.
Donc une preview sommaire mais qui laisse entrevoir le jeu d'un très bon oeil.
La date de sortie n'est cependant pas encore fixée (snif!).

OCEAN sur ST

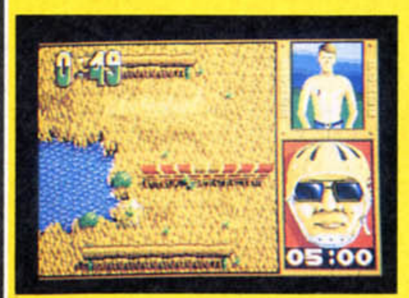
SILKWORM



Silkworm est un futur méga-hit sur Amiga! Il s'agit d'un merveilleux jeu d'arcade aux scrollings multi-directionnels latéraux. Depuis un hélicoptère, infiltrez le camp ennemi en pilonnant les défenses à l'aide de vos missiles Air Air et Air Sol. Le chef du camp adverse est apparemment un savant fou puisqu'il vous balance des hélicoptères-sauterelles ainsi que des salves de Mig-23 volant à moins de 15 mètres d'altitude! Fascinant! Lors de vos escapades, il vous faudra éviter quantité de missiles à têtes chercheuses! Redoutables! Nous avons dénombré jusqu'à 15 missiles sur un même écran! C'est du grand art! Cela faisait longtemps (2 semaines) que l'Amiga n'avait été gratifié d'un soft aussi réussi! Les graphismes sont bien rendus mais sans plus! C'est surtout l'intérêt de jeu qui est surprenant grâce à la qualité des animations. Si l'on ajoute que le soft prévoit la possibilité de jouer à deux (un joueur pilote l'hélicoptère l'autre, une jeep bourrée de missiles) et qu'il ne s'agit que d'une preview, vous comprendrez mieux maintenant les murmures enthousiastes de la rédaction ! (Psssstt! Ah oui pas mal! Ouais sympa! aahhh? bon! d'accord). Ce jeu a été créé par une nouvelle unité de développement sur Amiga: The Random Access. Pour leur première production, ils avaient décidé de frapper un grand coup, on attendra donc la version définitive pour en être persuadé! (héhéhé sait-on jamais...arg! qui a dit que c'était un remake de Choplifter! hmmm? hein? non mais!).

TECMO LTD sur AMIGA

RUN THE GAUNTLET



C'est l'adapatation micro d'une émission T.V. anglo saxonne ou les concurrents "relèvent le gant" (traduction du titre au passage) en se lançant dans des épreuves sportives variées, pratiquement toutes reprises dans le soft. La palette est grande: parcours du combattant, buggy, quad, hors bord etc... Pour la plupart vues d'en haut (9 en tout à vrai dire!). Le graphisme m'a l'air bien foutu, et l'animation en plus d'être bonne, est cachée un peu partout (cascades, drapeaux et foule d'autres petits détails sympas.) ce qui apporte un coté délirant qui baigne le soft dans un certain humour.Les sons et les musiques ne m'ont pas déchiré les oreilles, ce qui, en clair, est signe de qualité. Bon, si nous faisons les comptes: 9 épreuves bien dessinées qui bougent bien avec de beaux sons, ça ne peut que vous inciter à lire le test complet qui ne devrait plus tarder car ce jeu devrait être sorti quand vous lirez ces lignes.

OCEAN sur ST

BUTCHER HILL

Bien que l'on puisse, au passage, se demander si les "ricains" auraient pu faire des films ou des jeux sans la guerre du viet-nam, voici venir un jeu d'action qui nous ramène sur le champ de bataille. Le jeu consiste en une série d'épreuves, dont ma nullité ne m'a permis de découvrir que la première: à bord de votre "zodiac" vous devez remonter le courant d'une rivière fort encombrée (mines, bidons, etc...), le tout sous les assauts d'avions dont les intentions franchement hostiles ne font pas de doutes. Graphiquement un peu confus, mais dans l'ensemble bien animé, je regrette de ne pas avoir accédé à l'épreuve suivante, qui aurait du être un parcours dans la jungle (si mes souvenirs sont bons!?). Sortie: une ou deux semaines.

GREMLIN sur ST



HIGHWAY PATROL

Microïds, qui vient de déménager, vient de nous faire parvenir un petit colis: toute chaude la preview!! Vous êtes dans la peau d'un shérif dans une belle voiture de cop et vous vous baladez sans répit sur les routes du Texas (..very) pour choper des pilleurs



de stations service. Vous devez arrêter les méchants avec un gros calibre et un indicateur de position (y'a une carte routière dans la boîte). L'animation est assez rapide et tout ça laisse présager un super soft.Dans quelques jours la version définitive et le test complet dans notre TIMBER.

MICROIDS sur CPC



ANIMATIONS TRÈS RÉALISTES
PERSPECTIVES INCROYABLES
EFFETS 3-D ÉTONNANTS
SUR UN OCÉAN
ÉTINCELANT...
TYPHON
Pour Atari ST
Une animation rapide, réaliste et extraordinairement déliée non seulement des personnages mais aussi du jet au-dessus d'un océan tropical étincelant. Des effets en 3-D pour enchanter votre imagination et éblouir vos yeux incrédules et médusés.
DISTRIBUÉ PAR
loriciels
karateka
Rejetez toute peur, seul votre but compte ! Mais sachez que la mort vous guette... Telle est la voie du karateka.
Brøderbund
81, rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
TÉL. 47 52 11 33 - TÉLEX 631 748 F
Pour
ATARI ST
IBM PC ET
COMPATIBLES



C'est le sept? Un nombre magique! 13! rroooww mais non! Pas Sculpt! Turbo silver, un échec et hop ça repart! Que penses-tu de mon 60 mo/ST506? Hmmm? Pffrruiiil Avec mon circuit Adaptec AIC-6250 je circule à 5 mégabytes par seconde! Et..attend reviens! L'horloge de mon circuit DMA Signetics 68430 turbine à 12,5 mégahertz! Héhéhé! Ouuuu que je suis méchant! Si je vous dis A.M.A.S, vous me répondez? "Que cela fait déjà plusieurs Amiga connexion qu'on en parle... pas! Malotru!". Bon bon! Ca vaaal J'insiste paaas! Dites! Ca vous dirait d'aller...PAF! Obsédé! J'ai une petite combine pour Sculpt, if faut..Chuuut! Aaah? Bon! D'accord! Hep! Je viens de voir F16 combat pilot! On dirait du Falcon transcodé! "Comeing? Test Drive II?"
Mayday..mayday..mayday...Squad! Come on, make my day! (Rajouter Bassdrum 2, Hihat2, Elec.Guitar, Kosmoflute et pour finir un peu de mini-moog! Come on, Come on, Make my day! O-yé!) STOP!
Mesdames, Messieurs et Mademoiselle, voici Amiga Connexion /7! Toujours peu de nouveautés pour le vidéo-maniak cette semaine si ce n'est la sortie imminente de Turbo Silver! Nous attendons avec impatience le "World of Commodore" de Los Angeles!
Une nouvelle rubrique est née, Expansion: avec cette semaine la guerre de SCSI façon "Western" (héhéhé). "Amas" est un superbe digitaliseur 8 bits sur Amiga: c'est pour toi Muzak! Scronch! Et pour finir l'inéffable Worbench enchanté qui se fait de plus en plus d'amis! Mountlist prêt? Led on? DMA activé?
C'est parti!
Zoing! Niarr niaarr niarrrl Floush! Rak rak reuk! (Et oui! On est jamais à l'abris d'une panne en DH0, tu vois les bactéries attaquent ici! Et là! Et encore là! Moi j'utilise QuarterBack mais Double-Back c'est bien aussi!)

EXPANSION

A force de faire de la gymnastique avec l'Amiga: (toi! En df0:! Toi! En df1. Toi! Sors du DF1: et va en DF0:. Ahh? Tiens il faut insérer le Workbench? Bon! Mais où est-il passé. Je veux mon Workbeeeeennnch!) Vous finirez un jour ou l'autre par craquer! Avant de mettre vos gants de boxe pensez à acheter un disque dur!

Et les derniers disques durs sortis sur notre machine adorée sont tous à la norme SCSI. (Certains revendeurs de disques SCSI sont tombés en syncope en apprenant que l'on pouvait connecter leur 230 mo sur un simple Amiga 500! Ils sont pas habitués les pauvres!) Cette norme permet des transferts d'informations entre la carte controleur et l'Amiga atteignant des vitesses comprises entre 800k et 2 Méga par secondes! Imaginez l'embouteillage dans l'Amiga! Il peut à peine suivre!

Great Valley product propose différents kits notamment pour le 500 dénommé IMPACT A500: composés d'une carte SCSI et d'un disque dur SCSI de 3 pouces 1/2 enfermés dans un boitier métallique. Vous avez le choix entre différentes capacités de stockage: de 20mo à 80 Mo. Les vitesses de transfert des disques durs livrés sont inférieures à 20 millisecondes et c'est tout bon! Quant aux prix, ils oscillent entre 6000 pour un kit 20 méga et 13500 pour un 80 méga Quantum. C'est qui est peu en comparaison de la qualité. (Méfiez-vous des Seagate! Leur fiabilité n'est pas toujours évidente).

Le saviez-vous? La carte controleur SCSI peut piloter jusqu'a 6 périphériques supplémentaires! Six Disques durs 80 mo! Waooow! (Mais quel est ce doux délire?)

Pour finir, 98 % des kits SCSI (GVP, Overdrive etc..) possèdent la Rom autoboot 1.3 vous permettant de démarrer directement sur votre disque dur dès l'allumage de l'Amiga!

Mais pour bénéficier de cette possibilité il faut posséder une Rom-Kikstart 1.3! Si vous en avez pas, votre revendeur ET LUI SEUL peut en avoir! Renseignez-vous!

☆

MUZAK

Scronch! Scronch! Scronch...burp! Hmmm? Vous désirez?
J'ai rien vu, rien entendu!

☆

LE COIN DU VIDÉOMANIAK

"Il est des nooo-O-treeuuu, il a bu..." -Ah non! Pas vous! "Z'en voulez une goutte? Erk erk erk! Binz non! Ze plaisantais!" -Que me vaut cette visite impromptue? Hmmm? "Vous zavez z'est ze World of Commodorze en Mai à Loz Anzeles! Erk erk erk!" Mais lachez moi! Je vous en prie! Mais lachez ma main! On ne lêche pas ma main! Ach! En effet, comme nous vous l'avions annoncé voici deux semaines, Le "W.O.C.S!" ouvrira ses portes les 19, 20 et 21 Mai prochains. Véritable usine à gaz bourrée d'Amiga, cette manifestation regroupera pas moins d'une centaine de sociétés. Si je vous dis 'N'? Vous me répondez: nul! Si je vous dis "I"? Vous me répondez:imbécile! Bon! On arrête ce petit jeu! Vous l'avez tous deviné Newtek a déjà réservé ses mètres carrés! D'autres sociétés aussi prestigieuses figureront dans le manuel couleur des exposants 89: Digital Creations, Gold Disk, Precision Software, Softdisk et The Guitar Connexion! Cette dernière sera évidemment la plus intéressante! (Tzoing!) Newtek profitera peut-être de l'occasion pour lancer officiellement son Vidéo-toaster!
(Encore? Ya! On en parlera jamais assez!).



☆

☆

Sans transition je vais vous parler de Dieu! En effet, Dieu (avec un grand 'D' comme 'Docteur') du haut des ses 'rocheuses' est en vacances! Il laisse ainsi bon nombre de ses disciples se débrouiller avec la 8e merveille du monde, j'ai nommé: Sculpt 4D (Fallait-il le préciser!). Vous êtes vous jamais demandé comment faire pour faire un ray-tracing animé dans le style "Kahnanka"? (L'ancêtre vous salue). Mais si! J'en suis sur! Il suffit de vous observer à vos débuts lorsque vous avez empilé trois objets de 1000 facettes et que SA4D vous a pondu une horreur surréaliste façon "Kiki Picasso" en mieux! (Ahahaha! Bonjour! Enchanté!). Et bien maintenant vous allez tricher! Après avoir créé vos keyframes, lancez à présent un "render all"! Attendez que vos différents écrans aient été pondus puis lorsque 'Sculpt' passe en phase de compression: TCHLAAA! CTRL+A+A! Pas de quartier! Résultat? Vous récupérez vos belles images à l'aide d'un quelconque Photon 2 (rrha! L'ignoble individu!) puis vous retirez tous les petits effets pas jolis du tout: les barres horizontales, les petits reflets rouges qui vous agacent et hop! Vous sauvez le tout! Vous reprenez Sculpt et vous refaites un 'render' de votre 'Take'. SA4D passera directement en mode compression puisqu'il détectera les images 3d! Et...waoooww "l'anim"!! Bonjour! On croit rêver!

Les plus vicieux d'entre vous iront beaucoup plus loin en créant les images entièrement avec Deluxe (hahahah).

En bref! Quand Dieu était jeune, il s'est demandé comment créer de belles animations avec l'Amiga! - Eureka! Je vais faire un petit programme! Un lecteur:MOVIE, un 'calculateur' qui détectera les différences entre deux images et un 'compresseur' pour terminer le travail. Voilà plusieurs mois qu'il distribuait ses petits modules dans le domaine public lorque tout à coup, un concept peu cathodique s'introduisit dans son esprit torturé: Make money! Ainsi naquit 'Animate 3D'.

☆

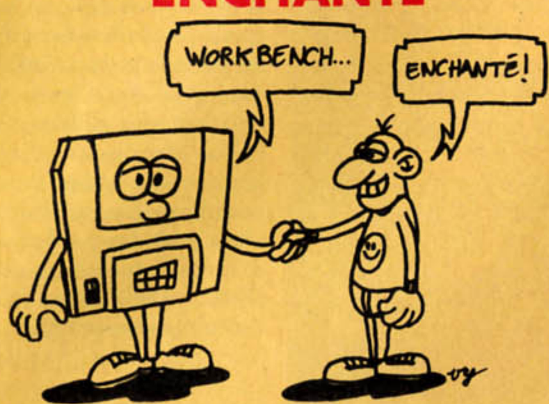
Vous pouvez créer des Fade en 5 minutes depuis AMIGABASIC et ceci sans débourser un centime! Pas possible! Si! C'est possible! Mettez votre disquette 'Extra', cliquez sur l'icone Amigabasic et tapez dans la fenêtre 'list' les hiéroglyphes ci-jointes:

```
10 REM POUR FAIRE UN FADE IN
20 FOR I=0 TO 1 STEP .02
30 PALETTE 0,0,0,0
40 PALETTE 1,I,I,I
50 PALETTE 2,I,0,0
60 PALETTE 3,0,0,I
70 NEXT I
```

Et hop! Une super basi-Fade in! De quoi en épater plus d'un!

Bon! On est loin des Fade de Director, Tv*Show..Mais c'est un bon début? Non? (Haw haw haw). Bon! Très bien! (Pour les Fade-out, vous vous débrouillerez tout seul! Na!)

LE WORKBENCH ENCHANTE



Les jeux que tout le monde attend: (Toute le monde? Non! Sauf un individu non identifié qui rode dans nos locaux: "Il est des noooo-O-treuu, il a bu...un peu de zampagne -deluxe- ? Une p'tite goutze!" -Non! Pitié! Lache ma main! ARg!)

TEST DRIVE II : Vous avez bien lu! Accolade récidive en vous mettant au volant d'une F40 ainsi que d'une Porsche 959! Raaaa encore!

MAYDAYSQUAD : C'est le dernier Tynesoft sur Amiga! Vous voici commandant en Chef d'un commando façon "Mission impossible!". C'est pour bientot!

CYBERNOID II : La version Amiga de ce célèbre jeu est réellement superbe! Un superbe must!

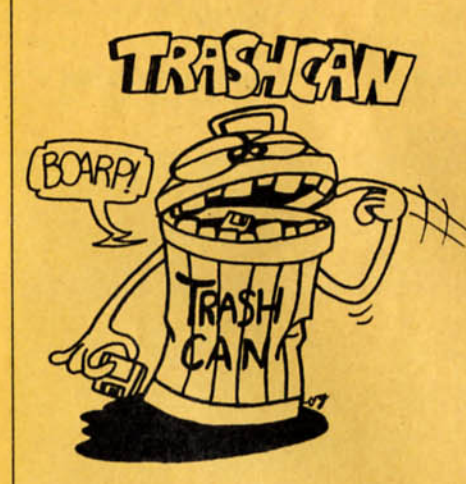
JUC: C'est le dernier Microdeal! concurrent dircet de Cybernoid.

LORDS OF THE RISING SUN : C'est le Cinémaware que tout le monde attend. Alors! Ca vient?

REAL GHOSTBUSTERS : Le jeu d'arcade Ghostbuster revu et corrigé par Data East! Ca va faire mal!

☆☆☆☆☆☆

LE COIN DU...



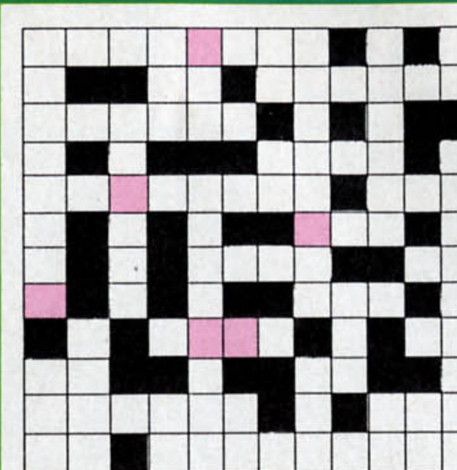
Incroyable! Alors...ya rien!
Et zou! 0 méga-octet de gagné!
Merci Joystick!
(Un petit régime ne fait jamais de mal!)
Rendez-vous la semaine prochaine pour AC/8!
Certains vont grincer des dents! RRrrrrrrrr!
Et toujours plus d'infos sur Amiga! Erk erk erk!
CRIS de QUEANT.

☆

Test de performance des versions Amiga de:
Rak rak rak!
Attend! Je vois quelque chose! Gratte de ce coté la!
Rak rak rak!
J'en tiens un! C'est Slipstream!
Désolé, il n'est pas encore sorti!

Satisfaits ?
Des suggestions ?
Ecrivez à
Cris de Quéant

J E U X



2) EU - OH - ST - IF - OU - ON - LE - IN - ET - TE - IL
3) LED - DUO - ICI - ISS - NOE - HED - ONE - NON - ETE
4) OGRE - NORD - STAC - GOLF -
6) DIABLO - MADDOG - HIRISE - CLUEDO - PIOCHE
8) AMAUROTE - COMMANDO - CAULDRON - NINTENDO - RENEGADE
9) REUSSITES - EDEN BLUES

Le passé est de retour pour tous les fans de Salut les copains! Découvrez ou redécouvrez les plus grands des années 60.
Et qu'est-ce que l'on dit ? Merci Arcade !

15 K7 DOUBLE DURÉE



Pour gagner, c'est très simple : après avoir replacé tous les mots de la liste, il suffit de remettre dans l'ordre les lettres qui se trouvent dans les cases rouges, et trouver le

"JEU MYSTERIEUX"

Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le bulletin ci-dessous à :
JOYSTICK JEUX - 177 rue Saint Honoré - 75001 PARIS
et les 15 gagnants tirés au sort recevront cette cassette.
Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 6 lettres

- - - - - - - - - - - - - - - - - -

JEU MYSTERIEUX DU 5 AVRIL

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Nom ____________
Prénom ____________
Adresse ____________
CP ________ Ville ________
Age ________ Ordinateur ________

INFOS PAS GENEES

APPLE

La poudre va peut être reparler aux States avec l'arrivée de nouveaux MAC 2, clonés par la société POWDER BLUE, qui met les glandes à plus d'un responsable de Cuppertino. Sachez que la société américaine la plus clonée est IBM, surnommée BIG BLUE et que ces bécanes s'appelleront BLUE MACQ ou MAQ, je ne sais plus. Proposés à des prix inférieurs de 30%, mais utilisant des ROM d'origine, ces bécanes ont toutes les chances d'être plus que compatibles... Quelle sera l'issue du combat juridique? Vous le saurez bientôt en allant voir chez votre revendeur préféré, s'il n'a pas reçu les clones Taiwanais de la bête de luxe.

TOSHIBA

On se la met dans la poche avec le mouchoir par dessus, et on pense à autre chose. C'est pas cheu nous qu' on aura la joie et le bonheur de fabriquer des portables hyper performants, puisque les patrons de la firme du 100 Méga transportable, ont préféré s'allier avec nos cousins germains en plantant le premier pilône de l'usine européenne dans le cadre discret et charmant de Ratisbonne. RFA.

CEDIC/ NATHAN

LES AIDES MÉMOIRES. 50 F l'unité.
Grace à ces guides de taille et volume réduit, plutôt que de grimper sur le bureau pour attraper la notice volumineuse qui est rangée sur l'étagère du haut, vous allez avoir sous la main l'ensemble des informations nécessaires pour retrouver la touche de fonction qui réalise la commande que vous souhaitez. Sont disponibles actuellement: QUATTRO, MULTIMATE, WORKS, PARADOX.

MEMO MAC.

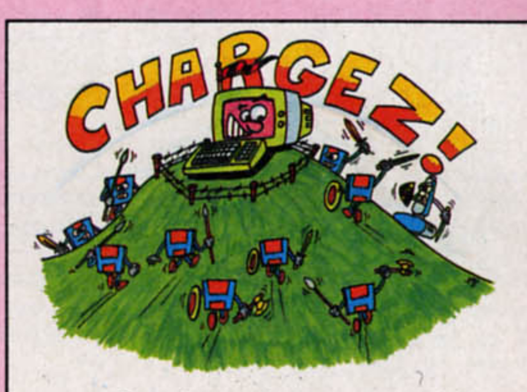
55F Pièce. Pur choix!
Ce sont de légers manuels destinés à vous sortir des embrouilles de dernière minute, mais qui ne vous feront pas l'apprentissage des fonctions de base du programme dans lequel vous pataugez. Ces bouquins sont pour ceux qui ne l'avaient pas remarqué, entièrement consacré aux softs tournant sur MAC! Sont disponibles: 4ème DIMENSION, MAC WRITE, ILLUSTRATOR 88, MAC DRAW 2.

PLON

DANGER PIRATES INFORMATIQUES. C.C.C. 110F. Un livre intéressant, qui est une compilation d'articles écrits par les amis et membres du Chaos Computer Club, remplis d'avis partiaux, à mon avis partial, sur le phénomène social qu'est le C.C.C. Il faut savoir que leurs démélés avec la justice sont de plus en plus fréquents et ravageurs.

MICRO APPLICATION

Le Grand Livre de l'ATARI ST. Hans Joachim LIESERT.
La découverte de votre ATARI vous plonge dans d'immenses délices, mais aussi peut-être dans des angoisses indescriptibles, dès que vous avez un truc un peu différent à faire avec votre belle bécane. Plus de problèmes, cette bible va vous prendre par la main et vous entrainer sur les pistes fabuleuses de l'environnement ST.



La nouvelle rubrique de JOYSTICK Hebdo qui vous permet de connaître avec précision la liste des softs que votre revendeur préféré vient de recevoir

BATTLES OF NAPOLEON (SSI)	C64 DK
BIO CHALLENGE (DELPHINE SOFTWARE)	AMIGA
BLASTEROIDS (IMAGEWORKS)	AMIGA/ST/CPC K7-DK
GOLD RUSH (ACTIVISION)	ST
PURPLE SATURN DAY (EXXOS)	PC
REAL GHOSTBUSTER (ACTIVISION)	ST
RING SIDE (EAS)	AMIGA/ST
ROAD BLASTERS (US GOLD)	AMIGA
TEENAGE QUEEN (ERE INTERNATIONAL)	PC



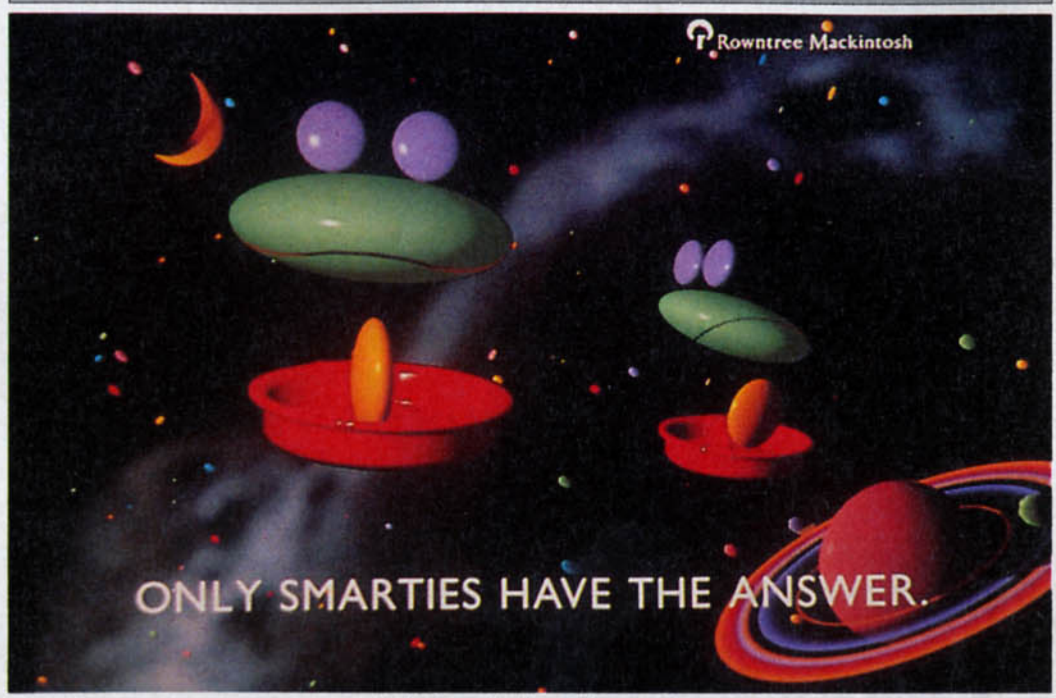


SMARTIES

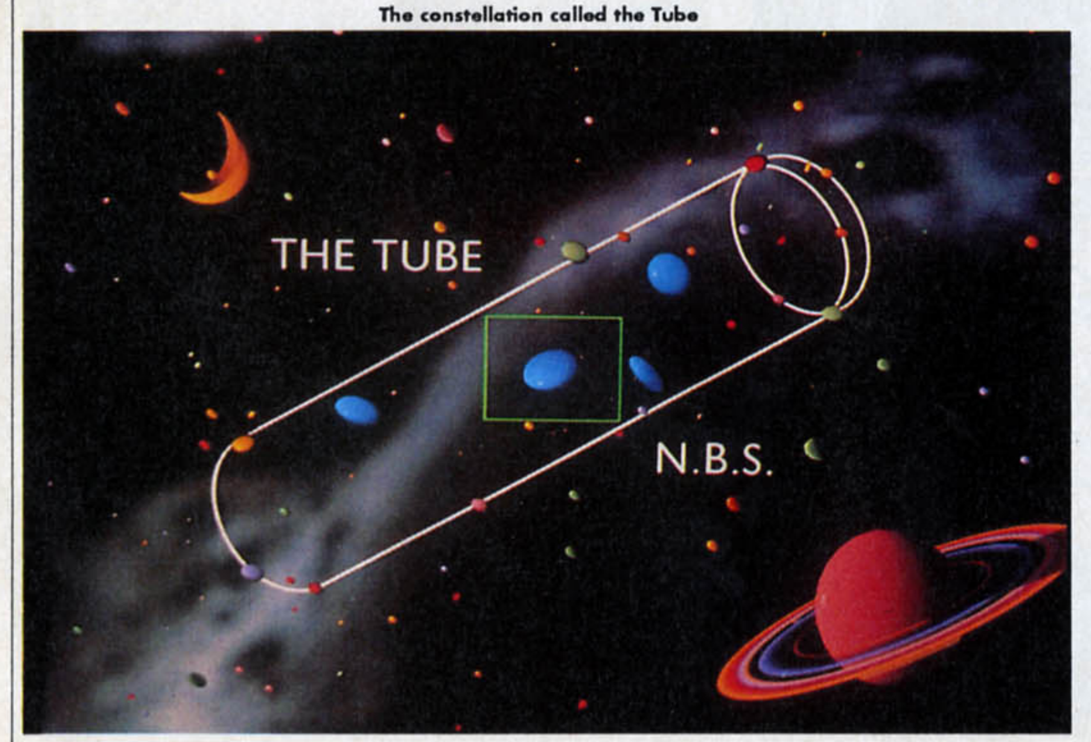
LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

A table, à table, c'est l'heure d'agiter les papilles et de regarder la boite aux images! Pour les publicitaires, voici le moment béni et attendu de l'ingestion de spots, liés au plaisir gustatif ou tout simplement à l'accomplissement d'une fonction essentielle: bouffer!!! La plupart des produits que l'on voit ramper dans ces quelques secondes décisives sont très chiants à filmer. Le packshot est pourtant la raison fondamentale du spot qui est de montrer la chose. Mais cette représentation non figurative est contraignante parce que la plupart des images lessivières ont épuisé les idées que les créatifs pouvaient avoir sur la mise en forme d'un plan suggestif, tendant à vous faire essayer, ne serait-ce qu'une seule fois, le produit pour lequel l'agence de pub se défonce. Mais voilà que surgit du diable vauvert, l'image de synthèse, avec tous ses appats, tous ses atours, et tous ses tours. Et qu'elle réussit le tour de force, de vous accrocher avec par exemple, une image de piles alcalines, de moteur en fonctionnement, vu de l'intérieur, côté bougie ou piston avec une boisson, ou même avec une friandise. Qui, aujourd'hui, irait encore absorber des smarties par baquets, alors que d'autres produits sur le point de faire crac-crac fondent dans la main et pas dans la bouche, libèrant d'un seul coup d'un seul, toute leur liqueur savoureuse. Pas vous, n'est ce pas? Et pourtant, admirant avec délices le délicat spot intersidéral, destiné à promouvoir les qualités des smarties dans toute la galaxie, vous allez marquer de façon durable du sceau de la gâterie qu'on peut se faire à deux, vos petits neurones qui vous recracheront, de façon perfide mais efficace, l'information dès lors que votre nerf optique accrochera les taches multicolores de ces pastilles que E.T. avalait l'une après l'autre. Ce film produit, créé et réalisé par R. LAMBIE- NAIRN Ltd, société anglaise, qui ne ressemble à aucun autre, ne nous frime pas la tête par des effets 3D époustouflants, mais nous berce dans un univers presque rassurant où les aliens ne sont pas destructeurs, mais participent plutôt à une nouvelle organisation de l'espace, où tout pourrait se partager en petites unités, afin que chacun puisse en avoir au moins une, de pastille, hé banane!



Only Smarties have the answer



The constellation called the Tube



RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par **HENRI LEGOY** *avec* **CYRIL DREVET, RIKIKI GOOMIE CHRISTOPHE QUÉANT**




PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

JOYSTICK FICHIER

LA SORTIE DES FICHIERS SUR IMPRIMANTE

LES LISTINGS DE GESTION DE FICHIERS ARRIVENT EN GRAND NOMBRE, MAIS SEULEMENT SUR AMSTRAD CPC. WAOUH!! CA MARCHE TRES FOR T!! VOUS ETES FORMIDABLES!! MAIS LES AUTRES, TOUS LES AUTRES, QUE SE P ASSE-T-IL?? CE QUE NOUS RECEVONS NE PEUT SE PUBLIER, LE NIVEAU RESTE VRAIMENT F AIBLE. LA GESTION DE FICHIER NE VOUS INSPIRE P AS?? N'Y A-T-IL QUE LES AMSTRADISTES A SAVOIR PROGRAMMER?? QUE FONT LES ST , PC, C64...?? VOUS DEVEZ, VOUS AUSSI, AVOIR DES IDEES, NON?? IL FAUT RELEVER LE DEFI, NOUS VOUS ATTENDONS A VEC IMP ATIENCE.

J'APPRENDS

Suite et fin pour le listing de Guy PARRENIN sur AMSTRAD, avec la sortie sur imprimante, un programme de gestion de fichier qui a débuté dans notre numéro 2Ø. Pour toi qui prends la rubrique en marche je rappelle qu'une grande compétition est ouverte entre tous les lecteurs de JOYSTICK Hebdo, les meilleurs et les plus "bos"!!, pour la réalisation d'une gestion de fichiers, et ceci quel que soit ton micro. Il s'agit de faire plus fort que le voisin, en Basic, le plus court et le plus performant possible. Les listings sont publiés ici, en y ajoutant toutes les explications en italique pour ceux qui veulent apprendre. Tu charges ton programme par LOAD"JOYFICH" et tu saisis les lignes qui suivent, ensuite tu sauvegardes par SAVE"JOYFICH.

```
238Ø '----------IMPRESSION----------
239Ø CLS
24ØØ LOCATE 16,4:PRINT IV$;"
IMPRESSION";SPACE$(28);"LOGITHEQUE  ";IV$
241Ø  WINDOW#4,1Ø,75,6,19
242Ø CLS#4
```

Déclaration d'une fenêtre par WINDOW sur le canal 4 et effacement.

```
243Ø LOCATE 16,2Ø:PRINT IV$;" ";SPACE$(14);
244Ø PRINT"ENTER : Retour menu";SPACE$(16);IV$
245Ø DØ$=""
246Ø LOCATE 43,7:PRINT CHR$(18)
247Ø LOCATE 24,7:LINE INPUT"DATE D'IMPRESSION : ",DØ$
```

Saisie de la date du jour dans le format: xx.xx.xx

```
248Ø IF DØ$=""THEN 13Ø
249Ø  D$=LEFT$(DØ$,2):D=VAL(D$)
25ØØ IF D>31 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 245Ø
```

Extraction du jour, 2 premiers caractères par LEFT$(DO$,2), et controle si > 31.

```
251Ø  A$=MID$(DØ$,4,2):A=VAL(A$)
252Ø IF A>12 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 245Ø
```

Extraction du mois, 2 caractères à partir du 4ème par MID$(DO$,4,2). Controle mois >12.

```
253Ø  T$=RIGHT$(DØ$,2):T=VAL(T$)
254Ø IF T<>89 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 245Ø
```

Extraction de l'année, 2 caractères à droite par RIGHT$(DO$,2), et controle si différent de 89 (<>).

```
255Ø IF A=1 THEN AA$="JANVIER"
256Ø IF A=2 THEN AA$="FEVRIER"
257Ø IF A=3 THEN AA$="MARS"
258Ø IF A=4 THEN AA$="AVRIL"
259Ø IF A=5 THEN AA$="MAI"
26ØØ IF A=6 THEN AA$="JUIN"
261Ø IF A=7 THEN AA$="JUILLET"
262Ø IF A=8 THEN AA$="AOUT"
263Ø IF A=9 THEN AA$="SEPTEMBRE"
264Ø IF A=1Ø THEN AA$="OCTOBRE"
265Ø IF A=11 THEN AA$="NOVEMBRE"
266Ø  AA$="DECEMBRE"
```

Toutes les lignes qui précèdent servent à définir le contenu de AA$ en fontion de la valeur de A (1 à 12). Et voici comment faire plus court:
- en Data mettre les 12 libellés des mois
- par une petite boucle mettre à jour un fichier MOIS$
- ensuite AA$ prend directement la valeur du fichier MOIS$(A)

```
DATA "JANVIER","FEVRIER","MARS","AVRIL" etc....
FOR J=1 TO 12:READ MOIS$(J):NEXT
AA$=MOIS$(A)
```

```
267Ø DØ$=D$+" "+AA$+" "+T$
```

Formatage de la date avec les 2 caractères du jour, suivis du mois en alpha et des 2 caractères de l'année.

```
268Ø LOCATE 44,7:PRINT DØ$
269Ø LOCATE 3Ø,2Ø:PRINT IV$;SPACE$(2Ø);IV$
27ØØ LOCATE 23,1Ø:PRINT"LOGICIEL A IMPRIMER  ( J/U )"
```




Satisfaits ? Des suggestions ? Ecrivez à François Le Griguer

```
2710 T2$=""
2720 T2$=INKEY$:IF T2$=""THEN 2720
2730 IF T2$="J"THEN LOCATE 34,13:PRINT IV$;"J E U X";IV$:
     GOTO 2760
2740 IF T2$<>"U"THEN 2710
2750 LOCATE 28,13:PRINT IV$;" U T I L I T A I R E S ";IV$
2760  LOCATE(80-LEN(Q$))/2,16:PRINT "(";Q$;")"
2770 Z$=INKEY$:IF Z$=""THEN 2770
2780 IF Z$="N"THEN 2420 ELSE IF Z$<>"O"THEN 2770
2790 CLS#4
2800 T1$="PREPAREZ VOTRE IMPRIMANTE ET PRESSEZ UNE TOUCHE"
2810  LOCATE(80-LEN(T1$))/2,11:PRINT  T1$
2820 LOCATE 17,12:PRINT STRING$(47,154):PRINT CHR$(7)
2830 IF INKEY$="" THEN 2830 ELSE CLS#4
2840 T1$="IMPRESSION EN COURS"
2850  LOCATE(80-LEN(T1$))/2,11:PRINT  T1$
2860 LOCATE 31,12:PRINT STRING$(19,154):PRINT CHR$(7)
```

Toutes les lignes précédentes ne posent aucun problème particulier, elles renseignent l'utilisateur sur la suite du traitement.

```
2870 N3=0
2880 N4=0
2890 GOSUB 3150
```

Suite dans le sous-programme d'en-tête de la page.

```
2900 FOR I=1 TO N2
```

Début de la boucle d'édition du fichier (N2 contient le nombre total). L'édition sur l'imprimante se différencie d'un affichage écran seulement au niveau de l'instruction PRINT qui est suivie du numéro de canal 8 (PRINT#8).

```
2910 IF N1<55 THEN 2960
```

Controle du nombre de lignes par page pour l'imprimante.

```
2920 PRINT#8,"I          I";SPACE$(34);"I";SPACE$(35);"I"
2930 PRINT#8," ";STRING$(78,45)
2940  PRINT#8:PRINT#8:PRINT#8:PRINT#8:PRINT#8
```

Fin d'une page sur l'imprimante.

```
2950 GOSUB 3150
2960 PRINT#8,"I  ";SPACE$(3-LEN(A$(I,2)));
2970 PRINT#8,A$(I,2);"  I ";A$(I,1);STRING$(32-LEN(A$(I,1)),46);
2980 PRINT#8," I ";A$(I,3);SPACE$(34-LEN(A$(I,3)));"I"
```

Edition de la ligne sur l'imprimante avec le calcul des espaces comme dans l'affichage écran.

```
2990 N1=N1+1
3000  N4=N4+1
3010 NEXT I
```

Fin de la boucle d'édition.

```
3020 PRINT#8,"I          I";SPACE$(34);"I";SPACE$(35);"I"
3030 PRINT#8," ";STRING$(78,45)
3040 PRINT#8
3050 PRINT#8,"     TOTAL : ";N4
3060 CLS#4
3070 T1$="UNE AUTRE IMPRESSION  ? ( O / N )"
```

Fin de l'édition et choix.

```
3080  LOCATE(80-LEN(T1$))/2,11:PRINT  T1$
3090 LOCATE 23,12:PRINT STRING$(34,154)
3100  LOCATE  30,20:PRINT IV$;SPACE$(20);IV$;CHR$(7)
3110 Z$=INKEY$:IF Z$=""THEN 3140
3120 IF Z$="O"THEN 2790
3130 IF Z$="N"THEN 130
3140 GOTO 3110
```

sous-programme en-tête listing

```
3150 L$=""
3160 IF T2$="J"THEN L$="JEUX"
3170 IF T2$="U"THEN L$="UTILITAIRES"
3180 N3=N3+1
3190 N1=0
3200  PRINT#8
3210 PRINT#8
3220 IF T2$="J"THEN PRINT#8,CHR$(18);CHR$(14);
     SPACE$(22-LEN(L$));L$
3230 IF T2$="U"THEN PRINT#8,CHR$(18);CHR$(14);
     SPACE$(25-LEN(L$));L$
3240 PRINT#8
3250 PRINT#8,"     ";D0$;SPACE$(67-LEN(D0$));"PAGE";N3
3260 PRINT#8
3270 PRINT#8," ";STRING$(78,45)
3280 PRINT#8,"I  DISK I";SPACE$(12);"LOGICIEL";SPACE$(14);
3290  PRINT#8,"I";SPACE$(11);"OBSERVATIONS";SPACE$(12);"I"
3300  PRINT#8,"I";STRING$(78,45);"I"
3310 PRINT#8,"I          I";SPACE$(34);"I";SPACE$(35);"I"
3320 RETURN
3330 '------EFFACEMENT DU FICHIER EN MEMOIRE---
```

Une séquence toute simple pour l'effacement de la totalité d'un fichier en mémoire.

```
3340 CLS
3350 T1$=" E F F A C E M E N T "
3360  LOCATE(80-LEN(T1$))/2,9:PRINT  IV$;T1$;IV$
3370 T2$=" D U  F I C H I E R  E N  M E M O I R E "
3380  LOCATE(80-LEN(T2$))/2,11:PRINT  IV$;T2$;IV$
3390  LOCATE(80-LEN(Q$))/2,15:PRINT  Q$
3400  LOCATE 36,16:PRINT STRING$(8,154)
3410 PRINT CHR$(7)
3420 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 3450
3430 IF Z$="O" THEN 3460
3440 IF Z$="N" THEN 130
3450 GOTO 3420
3460 CLEAR
3470 FOR T=1 TO 200:NEXT T:PRINT CHR$(7)
3480 GOTO 110
3490 '-----------RETOUR BASIC--------
```

Le retour au Basic efface l'ensemble des programmes et fichiers en mémoire.

```
3500 CALL 0
```

La gestion de fichiers, détaillée et commentée, de Guy PARRENIN s'achève avec cette séquence. Un très bon exercice en basic, c'était aussi l'occasion de découvrir une autre catégorie de logiciels.
Vous êtes supers, de nombreuses "gestion de fichier" viennent de nous parvenir.
La semaine prochaine je vous propose un changement d'air, un autre style mais surprise... surprise...

Bien Joystiquement Vôtre.
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE
Le début d'une toute nouvelle série à ne manquer sous aucun prétexte !!



TANK

La première partie d'un jeu inédit préparé par Sofian et Halim Bendiabdallah sur ATARI ST


```
Spoke &H484,2                 I POUR ENLEVER LE BEEP
' ——— MISE EN MEMOIRE DE LA PALETTE ———
I%=0
Dim Cl%(16)
Repeat
  Read A
  Cl%(I%)=A
  Inc I%
Until I%>15
Data  &h0,&h200,&h300,&h400,&h500,2,4,5,6
Data  4,&h222,&h333,&h444,&h555,&h666,&h777
' ——— DESSINS DES SPRITES ———
Gosub Noir    I POUR NE PAS LES VOIR S'AFFICHER
Dim Sp$(12)
Get 0,0,7,7,Sp$(0)
I%=1
Repeat
  Read A$
  If I%=11 Or I%=12
    Read B$
    A$=A$+B$
    Q=1
  Endif
  J%=1
  R%=1
  Repeat
    K%=1
    Repeat
      Color Val(Mid$(A$,R%,Q+1))
      Plot K%+I%*16,J%
      Add R%,Q+1
      Inc K%
    Until K%>8
    Inc J%
  Until J%>8
  Get I%*16+1,1,I%*16+8,8,Sp$(I%)
  Inc I%
Until I%>12
Data
00085000000850008778577857722775002632000023320087722778577007 75
Data
5800580077007700772277000236288802332555772277007700770058005800
Data
5770077587722778002332000023620057722775877587780005800000058000
Data
0085008500770077007722775552332088826320007722770077007700850085
' ——— char rouge ———
Data
0006300000063000622632263227722300785700007557006227722632200223
Data
3600360022002200227722000758766607557333227722002200220036003600
Data
3220022362277226007557000075870032277223622362260003600000036000
Data
0063006300220022002277223337557066678570002277220022002200630063
' ———data murs indestructibles ———
Data
9999999798888887988888879888888755555557777777777777777777777777
Data
4444444246666662466666624666666233333332222222222222222222222222
' ——— mur vulnerable ———
Data
1111111111111111101011313121411110101131312141111131313131 21411
Data
1113131313121411111212121212141111141414141414111111111111111111
' ——— tir ———
Data
000000000000000000000000000000000000011110000000000011131411000
Data
000011141411000000000001111000000000000000000000000000000000000
' ——— DIMENSIONS DES TABLEAUX ———
Dim D(40,25)
Dim Image%(32255/4)
B%=(Varptr(Image%(0))+255) And &HFFFF00       IPHYSIQUE
A%=Xbios(3)                          ILOGIQUE
Dim X(30),Y(30)
Cls
' ——— BOUCLE POUR REVENIR TOUJOURS A LA
PRESENTATION
Do
  Gosub Noir   I POUR NE PAS VOIR L'AFFICHAGE
  Deftext 17,4,1,2000,7
  Text 75,80," TANK"
  Text 75,110,"CHALLENGE"
  Deftext 2,1,1,4,7
  Text 10,10,"(C)1989 JOYSTICK Hebdo      by Bendiabdallah Sofiane"
  Deftext 15,1,1,5,1
  Text 100,170,"- F1 TO START -"
  Deftext 14,1,1,4,4
  Text 10,190,"F2:END                     F3:60 Hrz"
  Gosub Couleur   I POUR VOIR L'ECRAN
  I=4
  Iv=0.9
  ' ——— scroll etoiles———
  I%=0
  Repeat
    X(I%)=Int(Rnd(0)*319)
    Y(I%)=Int(Rnd(0)*199)
    Inc I%
  Until I%>30
  Sget H$
  Color 5
  Repeat
    If Peek(&HFFFFC02)=61
      Spoke &HFF820A,0     IPASSAGE EN 60 Hrz
    Endif
    Swap A%,B%
    Void Xbios(5,L:A%,L:B%,-1)
    Vsync
    Sput H$
    Setcolor 15,I
    Add I,Iv
    If I>7 Or I<1
      Iv=-Iv
    Endif
    I%=0
    Mv%=1
    Mv2%=2
    Repeat
      If Point(X(I%),Y(I%))=0
        Plot X(I%),Y(I%)
      Endif
      Add X(I%),Mv%
      Swap Mv%,Mv2%
      If X(I%)>319
        X(I%)=0
      Endif
      Inc I%
    Until I%>30
  Until Peek(&HFFFFC02)=59
  Gosub Vuit   I SON DE SELECTION
  Void Xbios(5,L:Xbios(3),L:Xbios(3),L:-1)
  Scb%=0
  Scr%=0
  Tour%=1
  Repeat
    I%=0      I ON VIDE LE TABLEAU
    Repeat     I———
      J%=0     I———
      Repeat
        D(J%,I%)=0
        Inc J%
```

Satisfaits ?
Des suggestions ?
Ecrivez à :
Sofian et Halim

La suite du listing dans notre N° 23



JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F
POUR UN PLAN

300 F
POUR UNE SOLUTION

200 F
POUR UN LISTING

50 F
POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

HONK! HONK ! Alors les gars on traine???? (Pas comme GILLUS!!!). Vous pourriez profiter des vacances pour nous pondre quelques listings sympas!? Nous rappelons que le concours lancé dans le N°20, à propos de Stèf (Nuts ou Mars. That's the question!) est toujours valable, même si nous n'avons reçu que 500 000 réponses. Avis aux pompeurs : Un chèque de 500F. sera retenu sur leur compte bancaire au profit de qui ???? (Les D & D). Allez Joystikeur et que la force du Ballisto au miel soit dans ton ventre. (Daniel rend le Ballisto du lecteur!!)

P.S.: A la demande générale, nous nous sommes cotisés, pour faire une nouvelle photo, alors faites de même et achetez le numéro prochain en une cinquante d'exemplaires (si, si, y en aura assez , on va faire un tirage spécial à 3 ØØØ ØØØ de numéros.



A MERCREDI PROCHAIN

Cette semaine un JACK'S POKE de 2200 F. pour :
Jérôme PLANCHON (400F.), Yann JAVAUDIN, Vincent BOURGOIN (300F. à chacun), Patrice MAUBERT (200 F.), Florent GERY, Pierre BOUTAVANT (150 F. à chacun), Diégo PRADOS, Philippe RICHEBE, Régis LYARD, Eric BOURDEAUX (100 F. à chacun), Frédéric HELLER, Laurent FLAMENT, Sylvain LEDOYEN, GILLUS, Eric GIMENEZ, Frank COLIN (50F. à chacun)



AFTERBURNER

Joyeuses Pâques...UBI et ORBI

```
1Ø REM Vies infinies pour AFTERBURNER
2Ø FOR I=272 TO 422
3Ø READ C:A=C-5:POKE I,A
4Ø B=B+A:NEXT
5Ø IF B<>2Ø293 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø SYS 272
7Ø DATA 165,5,137,257,174,229,138,258,182,257
8Ø DATA 15Ø,257,2Ø5,213,254,235,258,213,25Ø
9Ø DATA 174,81,146,23Ø,26Ø,174,78,146,231
1ØØ DATA 26Ø,174,6,146,232,26Ø,174,58,138
11Ø. DATA 6,167,6,165,6,174,6,37,191
12Ø DATA 26Ø,174,5,37,194,26Ø,174,5,37
13Ø DATA 218,26Ø,174,81,146,225,7,174,96
14Ø DATA 146,226,7,174,6,146,227,7,81
15Ø DATA 5,234,165,176,94,85,8,158,85
16Ø DATA 8,141,213,252,174,37,146,23Ø,8
17Ø DATA 174,127,146,231,8,174,6,146,232
18Ø DATA 8,174,213,81,236,7,174,37,146
19Ø DATA 254,198,174,148,146,255,198,174,6
2ØØ DATA 146,256,198,169,259,158,73,1Ø,1Ø1
21Ø DATA 174,178,146,52,14,174,146,146,53
22Ø DATA 14,174,234,146,54,14,174,27,146
23Ø DATA 55,14,1Ø1,79,73,88
```



DANIEL & DANIEL

AMSTRAD

BACK TO REALITY

L'épreuve la plus dure : passer le bac to Reality

```
1Ø REM Vies infinies pour BACK TO REALITY version K7
2Ø MODE 1:INK Ø,26:INK 1,Ø
3Ø INK 2,9:INK 3,13:BORDER 26
4Ø LOAD "!",&CØØØ
5Ø OPENOUT "!JOY":MEMORY &12FF:LOAD"!"
6Ø INK 1,26:INK 2,15
7Ø INK Ø,Ø:INK 3,6:POKE &79B2
8Ø CALL &7611
```

AMSTRAD

TAIPAN

Peuchère...Taipan ça dans la tronche.

```
 1 REM ARGENT INFINI POUR TAIPAN VERSION AMSTRAD DISQUETTE
1Ø MEMORY &6FFF:MODE 1:B=Ø:FOR I=&7ØØØ TO &7ØF5:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
2Ø IF B<> 22912 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
3Ø CALL &7ØØØ
4Ø DATA 218 , Ø , 6 , 6 , 33 , 114 , 112 , 17 , 218 , 62
5Ø DATA 2Ø5 , 119 , 188 , 33 , 218 , 62 , 2Ø5 , 131 , 188 , 2Ø5
6Ø DATA 122 , 188 , 33 , 232 , 112 , 34 , 27 , 63 , 2Ø5 , 218
7Ø DATA 62 , 62 , 66 , 5Ø , Ø , 168 , 33 , 64 , 112 , 124
8Ø DATA 5Ø , 11 , 168 , 125 , 5Ø , 14 , 168 , 1 , Ø , 168
9Ø DATA 197 , 17 , 255 , 199 , 1 , 1 , Ø , 62 , 141 , 237
1ØØ DATA 79 , 174 , 126 , 237 , 16Ø , 224 , 62 , 168 , 5Ø , 11
11Ø DATA 168 , 62 , 46 , 5Ø , 14 , 168 , 33 , Ø , 168 , 17
12Ø DATA 64 , Ø , 1 , 193 , 2 , 237 , 176 , 33 , 1Ø5 , 112
13Ø DATA 34 , 123 , 168 , 33 , 64 , Ø , 34 , 53 , 168 , 62
14Ø DATA 2Ø2 , 5Ø , 122 , 168 , 195 , 46 , 168 , 33 , 12Ø , 112
15Ø DATA 34 , 243 , 168 , 195 , 125 , 168 , 68 , 73 , 83 , 67
16Ø DATA 32 , 32 , 62 , 48 , 5Ø , 176 , 39 , 33 , 223 , 112
17Ø DATA 17 , 188 , 39 , 1 , 6 , Ø , 237 , 176 , 33 , 198
18Ø DATA 112 , 17 , 18Ø , 39 , 1 , 15 , Ø , 237 , 176 , 175
19Ø DATA 5Ø , 77 , 54 , 33 , 96 , 29 , 34 , 123 , 29 , 235
2ØØ DATA 33 , 213 , 112 , 1 , 1Ø , Ø , 237 , 176 , 33 , 21
21Ø DATA 31 , 17 , 18 , 31 , 1 , 34 , Ø , 237 , 176 , 33
22Ø DATA 229 , 112 , 1 , 3 , Ø , 237 , 176 , 243 , 49 , 64
23Ø DATA 65 , 2Ø5 , 39 , 53 , 2Ø5 , 84 , 39 , 195 , 1Ø6 , 29
24Ø DATA 62 , 153 , 119 , Ø , Ø , 2Ø5 , 2Ø5 , 39 , 62 , 129
25Ø DATA 5Ø , 118 , 35 , 62 , 9 , 235 , 35 , 54 , 6 , 5Ø
26Ø DATA 28 , 34 , 195 , 153 , 3Ø , 62 , 129 , 5Ø , 118 , 35
27Ø DATA Ø , 62 , 1 , 2Ø1 , 62 , 68 , 5Ø , 64 , Ø , 5Ø
28Ø DATA Ø , 192 , 195 , 56 , 188 , Ø , 74 , 79 , 89
```



EXOLON

On va faire court...: EXO!

```
1Ø REM Vies infinies pour EXOLON
2Ø FOR I=296 TO 331:READ C
3Ø A=C-5:POKE I,A:B=B+A:NEXT
4Ø IF B<>3344 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø POKE 816,4Ø:POKE 817,1:POKE 2Ø5Ø,8:LOAD
6Ø DATA 37,17Ø,249,243,216,8,1Ø1
7Ø DATA 54,6,174,49,146,8
8Ø DATA 34,146,232,34,146,23
9Ø DATA 27,174,1Ø1,146,115,51
1ØØ DATA 174,41,146,52,13,113
11Ø DATA 52,5,75,91,72
```



AMSTRAD

TAIPAN

```
 1 REM ARGENT INFINI POUR TAIPAN VERSION AMSTRAD CASSETTE
1Ø MODE 1:MEMORY &6FFF:B=Ø:FOR I=&7ØØØ TO &7ØFB:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
2Ø IF B<> 24159 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
3Ø CALL &7ØØØ
4Ø DATA 218 , Ø , 6 , 6 , 33 , 138 , 112 , 17 , 193 , 55
5Ø DATA 2Ø5 , 119 , 188 , 33 , 193 , 55 , 2Ø5 , 131 , 188 , 2Ø5
6Ø DATA 122 , 188 , 62 , 229 , 5Ø , 194 , 55 , 33 , 13Ø , 112
7Ø DATA 34 , 242 , 55 , 17 , 64 , Ø , 33 , 255 , 171 , 2Ø5
8Ø DATA 193 , 55 , 62 , 66 , 5Ø , Ø , 185 , 33 , 75 , 112
9Ø DATA 124 , 5Ø , 11 , 185 , 125 , 5Ø , 14 , 185 , 1 , Ø
1ØØ DATA 185 , 197 , 17 , 255 , 199 , 1 , 1 , Ø , 62 , 161
11Ø DATA 237 , 79 , 174 , 126 , 237 , 16Ø , 224 , 62 , 185 , 5Ø
12Ø DATA 11 , 185 , 62 , 46 , 5Ø , 14 , 185 , 33 , Ø , 185
13Ø DATA 17 , 64 , Ø , 1 , 3 , 3 , 237 , 176 , 33 , 111
14Ø DATA 112 , 34 , 123 , 185 , 33 , 64 , Ø , 34 , 53 , 185
15Ø DATA 195 , 46 , 185 , 221 , 33 , 217 , 187 , 17 , 222 , Ø
16Ø DATA 2Ø5 , 1Ø3 , 187 , 33 , 144 , 112 , 34 , 181 , 188 , 195
17Ø DATA 3 , 188 , 62 , 68 , 5Ø , 64 , Ø , 195 , 56 , 188
18Ø DATA 84 , 65 , 73 , 8Ø , 65 , 78 , 62 , 48 , 5Ø , 2Ø4
19Ø DATA 4Ø , 33 , 24Ø , 112 , 17 , 216 , 4Ø , 1 , 6 , Ø
2ØØ DATA 237 , 176 , 33 , 2Ø9 , 112 , 17 , 2Ø8 , 4Ø , 1 , 15
21Ø DATA Ø , 237 , 176 , 175 , 5Ø , 1Ø5 , 55 , 33 , 96 , 29
22Ø DATA 34 , 136 , 29 , 235 , 33 , 224 , 112 , 1 , 16 , Ø
23Ø DATA 237 , 176 , 243 , 49 , Ø , 1 , 33 , 4Ø , 59 , 2Ø5
24Ø DATA 24Ø , 58 , 2Ø5 , 67 , 54 , 2Ø5 , 112 , 4Ø , 195 , 112
25Ø DATA 29 , 62 , 153 , 119 , Ø , Ø , 2Ø5 , 233 , 4Ø , 62
26Ø DATA 129 , 5Ø , 187 , 35 , 62 , 9 , 235 , 35 , 54 , 6
27Ø DATA Ø , Ø , Ø , 175 , 6Ø , 5Ø , 97 , 34 , 195 , 124
28Ø DATA 3Ø , Ø , 62 , 129 , 5Ø , 187 , 35 , Ø , Ø , Ø
29Ø DATA Ø , Ø , 74 , 79 , 89
```

AMSTRAD

INTERNATIONAL KARATE +

L'histoire d'un bon coup...qu'a raté.

```
1Ø REM Immortalité pour IK+ version K7
3Ø FOR I=&8ØØØ TO &8Ø2Ø
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT
6Ø FOR I=&AFØØ TO &AF31
7Ø READ A:POKE I,A
8Ø B=B+A:NEXT
9Ø IF B<>86Ø3 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
1ØØ CALL &8ØØØ:RUN"!"
11Ø DATA 33,26,175,17,64,Ø,1,16,Ø,237,176
12Ø DATA 62,195,33,64,Ø,34,87,67,5Ø,86
13Ø DATA 67,243,195,237,65,62,1,5Ø,183,41
14Ø DATA 251,2Ø1,42,123,188,34,Ø,176,33,18
15Ø DATA 128,34,123,188,62,195,5Ø,122,188,2Ø1
16Ø DATA 42,Ø,176,34,123,188,62,2Ø7,5Ø,122
17Ø DATA 188,33,225,252,34,129,65,33,149,154
18Ø DATA 34,2Ø6,65,33,13Ø,1Ø6,34,235,65,195
19Ø DATA 122,188
```

AMSTRAD

SCOOBY DOO

Des pommes, des poires et des scooby doo!

```
1Ø REM Vies infinies pour SCOOBY DOO version DK
2Ø ùUSER,1:MEMORY &16C9
3Ø LOAD"SCOOB1",&16CA:LOAD"SCOOB2",&66E8
4Ø POKE &7A26,Ø:POKE &7683,5Ø
5Ø CALL &66E8
```

AMSTRAD

THRUST II

C'est tout? Il t'reste deux?

```
1Ø REM Vies infinies pour THRUST II version DK
2Ø MEMORY &153F
3Ø LOAD "THRUSTII.BIN",&154Ø
4Ø POKE &26BB,Ø
5Ø CALL 9ØØØ
```

AMIGA

VIRUS

J'ai besoin d'AIDS

Après avoir tapé ce listing, sauvegardé le sur une disquette, faites une copie de sauvegarde de VIRUS. Ensuite lancer ce listing, en mettant la copie de VIRUS dans le lecteur DFØ:. Maintenant, il vous suffit de répondre 'CANCEL' à chaque message d'erreur de votre AMIGA.

```
1 REM 255 MISSILES ET 255 VIES POUR VIRUS VERSION AMIGA
1Ø DATA 23FC,4,59C,Ø,1Ø,23FC,33FC,3,Ø,8ØØ,23FC,6,4164,Ø,8Ø4,23FC,33FC,3,Ø
2Ø DATA 8Ø8,23FC,6,416C,Ø,8ØC,23FC,4EF8,1ØØØ,Ø,81Ø,287C,5,Ø,2A7C,5,1ØØØ
3Ø DATA 2C79,Ø,4,93C9,4EAE,FEDA,2B4Ø,1Ø,224D,4E4E,FE9E,224C,234D,E,428Ø
4Ø DATA 4281,41FA,42,4EAE,FE44,4A8Ø,66ØØ,36,224C,337C,2,1C,237C,4,Ø,28,237C
5Ø DATA Ø,4ØØ,24,42A9,2C,2C79,Ø,4,4EAE,FE38,33FC,8ØØ,4,1F2,4EF9,4,C,4E75
6Ø DATA 7472,6163,6B64,6973,6B2E,6465,7669,6365,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,74,79,89
7Ø B=Ø:FOR I=263424& TO 263614& STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
8Ø POKE I,A:B=B+A:NEXT I
9Ø IF B<>717498& THEN PRINT"Erreur dans les datas !!!":END
1ØØ BLURP=263424&:POKEW 263438,255:POKEW 263458,255
11Ø CALL BLURP
```

SPECTRUM

HOPPING MAD

Ho...puis MED, alors!

```
1Ø REM Vies infinies pour HOPPING MAD
2Ø BORDER Ø:PAPER Ø:INK 7:CLS
3Ø CLEAR 24999
4Ø LOAD""SCREEN$
5Ø LOAD""CODE
6Ø LOAD""CODE
7Ø POKE 41968,Ø
8Ø RANDOMIZE USR 37ØØØ
```

IMPOSSIBLE MISSION

Allo, SOS racisme? Comment c'est impossible missiou?

```
1Ø REM Quasi invulnérabilité pour IMPOSSIBLE MISSION
2Ø FOR I=32Ø TO 347
3Ø READ C:A=C-5:POKE I,A
4Ø B=B+A:NEXT
5Ø IF B<>2941 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø DATA 37,1Ø9,23Ø,174,88,146,248,8
7Ø DATA 174,6,146,249,8,81,18,13,77
8Ø DATA 82,85,174,1Ø1,146,21,125,37
9Ø DATA 137,26Ø,1Ø1
1ØØ POKE 157,128:SYS 32Ø
```

ROAD BLASTER

Si tu rotes Blaster, prend de l'ALCACELZER

```
1Ø REM Vies infinies pour ROAD BLASTER
2Ø FOR I=56Ø TO 598
3Ø READ A:POKE I,A
4Ø B=B+A:NEXT
5Ø IF B<>3682 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø SYS 56Ø
7Ø DATA 32,86,245,169,12Ø,141,2Ø8,8,169,58,141
8Ø DATA 2Ø9,8,76,16,8,169,77,141,12Ø,7
9Ø DATA 169,2,141,121,7,76,Ø,7,169,165
1ØØ DATA 141,214,42,76,16,128,Ø,Ø
```

SPECTRUM

SAVAGE

Savage chauffer.

```
1Ø REM Pus de problèmes pour le deuxième niveau de SAVAGE
2Ø FOR I=4Ø192 TO 4Ø448:POKE I,158
3Ø NEXT I:LET B=Ø
4Ø FOR I=4Ø599 TO 99999:READ C
5Ø LET A=C-5:LET B=B+A
6Ø IF A>255 THEN GOTO 17Ø
7Ø NEXT I
8Ø IF B<>9ØØØ THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":STOP
9Ø PRINT "LE CHARGEMENT COMMENCE":RANDOMIZE USR 4Ø599
1ØØ LOAD ""
11Ø DATA 67,162,242,76,242,99,2Ø6,234,218,2Ø2
12Ø DATA 25Ø,18Ø,55,23,96,63,5,96,259,2ØØ
13Ø DATA 37,23,38,2Ø2,163,22,5,96,6,23
14Ø DATA 5,242,181,67,68,242,76,242,91,248
15Ø DATA 246,198,214,23Ø,26Ø,2Ø6,67
16Ø DATA 188,55,157,132,2ØØ,192,1Ø7,477Ø
17Ø POKE 4Ø612,18:POKE 4Ø613,93
18Ø POKE 4Ø615,187:POKE 4Ø616,93
19Ø POKE 4Ø625,187:POKE 4Ø626,93
2ØØ POKE 4Ø628,1Ø
21Ø IF B<>12ØØØ THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
22Ø GOTO 9Ø
```

AMSTRAD

KUNG FU MASTER

Le maître Kung n'est pas FU à lier

```
1Ø REM Vies infinies pour KUNG FU MASTER version K7
2Ø MEMORY &3ØØØ
3Ø FOR I=&BFØØ TO &BF4C
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT
6Ø IF B<>78Ø8 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø LOAD "":CALL &3A6A
8Ø LOAD "!",&3Ø4Ø
9Ø CALL &BFØØ
1ØØ DATA 1,2ØØ,1,17,55,189,33,45,191,237
11Ø DATA 176,1,242,1,33,64,48,17,64,Ø
12Ø DATA 237,176,33,64,Ø,229,33,Ø,187,229
13Ø DATA 33,242,1,229,33,7,184,229,33,187
14Ø DATA 2,229,241,243,2Ø1,62,3,5Ø,32,1Ø6
15Ø DATA 62,255,5Ø,37,1Ø6,62,2Ø1,5Ø,31,13
16Ø DATA 62,2Ø7,5Ø,55,189,62,136,5Ø,56,189
17Ø DATA 5Ø,57,189,195,55,189,Ø
```

AMSTRAD

LES MAITRES DE L'UNIVERS

sont les lecteurs JOYSTICK Hebdo

```
1Ø REM Vies infinies pour LES MAITRES DE L'UNIVERS version K7
2Ø FOR I=&5Ø TO &8Ø
3Ø READ A:POKE I,A
4Ø B=B+A:NEXT I
5Ø IF B<>4153 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø POKE &7B,Ø:CALL &5Ø
7Ø DATA 6,Ø,33,Ø,1,17,Ø,1,2Ø5,119
8Ø DATA 188,33,Ø,1,2Ø5,131,188,2Ø5,122,188
9Ø DATA 33,59,2,54,195,35,54,114,35,54
1ØØ DATA Ø,2Ø5,Ø,1,254,1,245,62,4,5Ø
11Ø DATA 7Ø,98,62,61,5Ø,169,1Ø1,241,2Ø1
```

ATARI

GARFIELD

Gare aux champs

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine '88 paru dans le N°13. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme génère un fichier GARF+.PRG sur votre disquette. Pour jouer:

1) Formatez une disquette puis créez un dossier AUTO dans lequel vous copiez GARF+.PRG. Faire RESET en insérant cette disquette.

2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo insérez la disquette GARFIELD puis tapez une touche. le jeu démarrera normalement.

Option : temps illimité.

```
' de J.M.
Data ØØØ2,ØØØØ,19D8,6Ø6E,ØØØØ,17BØ
Data 6Ø58,6175,746F,5C67,6172,6669
Data 656C,642E,7Ø72,67ØØ,"**"
'
Open "o",#1;"GARF+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```

PÔV'TYPE
MINABLE!
C'EST MA RUBRIQUE!
NAN C'EST LA MIENNE!

OOOPS!!!

DANIEL HAIT DANIEL

Pour le listing de **PINK PANTHER** pour Amstrad version disquette du N°14 page 2Ø, il faut changer le "*" de la ligne 8Ø par "DANIEL", de même pour la ligne 22Ø.

Pour le listing de **TIGER ROAD** pour Amstrad version disquette du N°14 page 22, il faut supprimer l'instruction ":GOTO 7Ø" de la ligne 4Ø.

Pour le listing de **BUBBLE BOBBLE** pour Amstrad version cassette du N°22 page 23, il faut remplacer le "CALL 3CØØ" de la ligne 35 par CALL &3CØØ

Pour le listing de **THUNDERCATS** pour Amstrad version disquette du N°21 page 25, il faut changer la ligne 1Ø par : 1Ø B=Ø:FOR I=&BØØØ TO &BØ31:READ A:...

Et bonjour à nos copains de MICRO NEWS, qui ont gagné le droit de venir boire un coup avec nous, pour fêter le glorieux pompage de pokes du n°... Quant à toi, le roi de l'aspirateur, la rédac de JOYSTICK Hebdo, te décerne le sac poubelle de la semaine.

La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.



BALL CRAZY

Pour avoir 255 vies, rechercher les octets : 32 D5 17 3E ØA 32 D9 17 et les remplacer par : 32 D5 17 3E FF 32 D9 17. (Forent GERY)

CYBERNOID II

Pour avoir des vies infinies :
POKE &2B6B,Ø
Pour être invulnérable :
POKE &2AD6,&C9
Pour avoir des armes infinies :
POKE &162F,Ø
Pour avoir du temps infini :
POKE &138A,&C9
Pour bloquer les objets pour ne pas qu'ils sortent de l'écran :
POKE &28DA,&C9
Pour immobiliser les missiles :
POKE &34BE,&C9
Ca vous suffira pour cette semaine. Non mais!!!

I BALL II

Pour avoir 255 vies, il faut prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 3E Ø4 32 28 1F 3E Ø1 32 et les remplacer par : 3E FF 32 28 1F 3E Ø1 32. (Diégo PRADOS).

THE APPRENTICE

Pour avoir 255 vies rechercher les octets : 32 D8 89 3E Ø3 32 3F 91 et les remplacer par : 32 D8 89 3E FF 32 3F 91. (Florent GERY).

THE FLINGSTONES

Pour avoir 255 vies rechercher les octets : CD AB BB 3E Ø3 32 23 83 et les remplacer par : CD AB BB 3E FF 32 23 83. (Florent GERY).

FERNANDEZ MUST DIE

Pour avoir 255 vies, il faut prendre un éditeur de lecteur, euh! un éditeur de secteur et rechercher la chaîne héxadécimale suivante : 14 22 F4 55 3E Ø5 32 F6 et la remplacer par : 14 22 F4 55 3E FF 32 F6. Et rechercher aussi 14 22 EA 55 3E Ø5 32 EC et la remplacer par : 14 22 EA 55 3E FF 32 EC.
(Diégo PRADOS).

BATMAN II

Pour la première partie :
Tout à l'infini :
rechercher les octets suivants : 19 35 FØ 72 DD et les remplacer par 19 C9 FØ 72 DD. Ou pour les pokers de folie :
POKE &7Ø94,&C9

Pour la deuxième partie :
Touche à l'infini :
Rechercher avec le plus bô des éditeurs de secteurs les mêmes octets, même chose que pour la première partie (Yen qui se foulent pas!!! N'est ce pas Patrice!!!).
On va quand même l'excuser, puisqu'il nous a donné comme toujours un joli Spoke :
POKE &72BB,&C9
(Patrice MAUBERT)

OPERATION WOLF

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacer 3Ø ØB 2B 34 4F par 3Ø ØB 2B ØØ 4F.
Sinon voilà le Poke :
POKE &2C81,Ø



Pour avoir des grenades infinies, rechercher 3A 97 AE 3D FA, et remplacer par 3A 97 AE ØØ FA.
The poke :
POKE &2536,Ø

Pour avoir des balles infinies, rechercher les octets 7E 3D FA 2E 25 et les remplacer par 7E ØØ FA 2E 25.
si vas le kepo :
POKE &2521,Ø
(Patrice MAUBERT)

GALACTIC CONQUEROR

Pour avoir du TITUSà l'infini, il faut oeil, rechercher les octets 3A F5 42 9Ø DA et les remplacer par 3A F5 42 ØØ DA
Salut Kirk :
POKE &429C,Ø
(Patrice MAUBERT)

GUERILLA WAR

Pour avoir Levy infinies, il faut rechercher les octets 21 3C ØF 1A 3D et les remplacer par 21 C3 ØF 1A ØØ. Et pour ceux Kion une mule t'y face de, houx Kiss avent p'Okay lait saut fteux:
POKE &3A5A,Ø
(Patrice MAUBERT)

COMMODORE

ROAD RUNNER

Faire un reset pendant la page de présentation, puis tapez les pokes suivants :
pour choisir son tableau :
POKE 52982,numéro tableau
POKE 53225, numéro de tableau
Pour avoir des vies infinies :
POKE 5299Ø,6
POKE 53Ø5Ø,1
POKE 43241,36
Exécution :
SYS 32768
(Philippe RICHEBE)

METROCROSS

Pour supprimer tous les méchants obstacles qui vous collaient par terre à tout bout de couloir.:
POKE 8257,234
POKE 8258,234
POKE 8262,234
POKE 8263,234
Pour avoir du temps infini :
POKE 135Ø3,165
POKE 135Ø9,165
POKE 13524,165
Exécution :
SYS 4Ø96 (Philippe RICHEBE)

TARGET RENEGADE

Pour avoir des vies infinies :
POKE 43551,45
POKE 43561,45
(Régis LYARD)

SAMOURAI WARRIOR

Pour avoir de l'énergie infinie, faites un reset après le chargement du jeu, et tapez :
POKE 155Ø2,96
POKE 155Ø7,255
pour reprendre le jeu tapez :
SYS 24576
(Régis LYARD)

GREAT GIANA SISTERS



Pour avoir des vies infinies, il faut taper leux pôkeux :
POKE 2523,255
Temps infini :
POKE 2447,1ØØ
Exécution : SYS 2112
(Frédéric HELLER)

ATARI

EXPRESSING

Voici les codes pour les 16 différents niveaux :
2 - STOS
3 - TGV
4 - COMPUTE
5 - SNCF
6 - VITE
7 - ROM
8 - SCROLLING
9 - PAYS
10 - EST
11 - MUR
12 - TANKS
13 - LLAMA
14 - VALSES
15 - PATES
16 - PIGALLE
(Laurent FLAMENT)

SPACE BALLER

Avec un éditeur de secteur, ouvrir le fichier DATA.TOS. Au premier secteur du fichier rechercher les octets FF FA **33 FC ØØ Ø4** ØØ ØØ FF 84 et remplacer la partie en gras par : 33 FC ØØ X où X est le nombre de vies. Ne pas mettre trop de vies, sinon le jeu ralentit.
(Sylvain LEDOYEN)

BALLISTIX

Pour pouvoir choisir ses tableaux de Ø à 8Ø avec le joystick directement, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 32 39 ØØ Ø1 DF AE 4E 71 32 3C et les remplacer par 32 39 ØØ Ø1 DF AE 81 Ø1 32 3C.Puis rechercher : 32 39 ØØ Ø1 DF AE 81 Ø1 32 3C et les remplacer par : 32 39 ØØ Ø1 DF AE 4E 71 32 3C.
(GILLUS)
Alors GILLUS, t'es toujours le number ONE? On attend tes patches!

DOUBLE DRAGON



Truc ne servant qu'aux oreilles : après une partie à 1 joueur, taper au tableau des high scores : NEIL HARDING. On entend alors un rugissement de dragon à faire trembler votre Otari (Qui a vu Cyrille DREVET????)
Enfin bon! Encore un truc pour ceux qui n'avaient jamais entendu un cri de QUEAN (Que dis-je) le cri d'un Dragon.
(Eric BOURDEAUX)

SILENT SERVICE

Pour changer à loisir de navire, il suffit de prendre un éditeur de secteur :

Ø8 25 8C 1Ø 2Ø (Kaibokan)
Ø8 1A 39 14 8Ø (Cargo Ship)
Ø8 21 73 21 4Ø (Troop Ship)
Ø8 2C CD 28 4Ø (Destroyer)
ou
15 2C CD 28 4Ø (Destroyer)
Ø8 2C 3A 11 ØØ (Tanker)
15 2B FF 4F CØ (Carrier)
15 3A FE 7D 8Ø (Cruiser)

Ces changements s'effectuent dans le dossier SCENARIOS. De plus pour chaque scénario, vous pouvez remplacer Ø6 Ø8 5Ø 46 par toute une série de FF car :
Ø6 = 6 torpilles disponibles à l'arrière
Ø8 = 8 torpilles disponibles à l'avant
5Ø = 8Ø coups de canon
4=4 torpilles immédiatement rechargeables à l'arrière
6 = 6 Torpilles immédiatement rechargeables à l'avant.
(Eric GIMENEZ)

SPEED BALL

Pour ceux qui font des tournois : sélectionner le nombre de matchs, puis le capitaine de votre équipe. Faire F10 (touche de fonction) et sauver sa partie sur une disquette vierge.
Se munir d'un éditeur de secteur et éditer la partie sauvegardé (LEAGUE.DAT). Au secteur, chercher 56 45 52 4E 41 ØØ ØØ si vous avez pris VERNA comme capitaine ou 4C 41 43 45 52 54 41 si c'est LACERTA ou 44 52 41 47 4F ØØ ØØ si c'est DRACO.
Remplacez ces chaînes héxadécimales par : 54 4F 55 42 41 42 ØØ et mettre à la suite (juste derrière cette chaîne) :
ØØ Ø2 BC ØØ ØØ ØØ Ø1 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ 1F 4Ø.

On commence alors la partie avec 5ØØ matchs déjà gagnés, mais surtout 8ØØØ points assurent une première place au championnat.
(Eric BOURDEAUX)

AMIGA

BAAL

Pour avoir un CHEAT MODE, tapez pendant la présentation :

F1Ø puis tapez :
XR4IMEGATURBONUTTER WATTINGBASTARD-OVER TOYOUDAVE
(Pierre BOUTAVANT)

PIPELINE

Voici les codes des différents niveaux :

codes:	niveaux:
FOLD	Ø4
DUCT	12
PEAS	2Ø
EGGS	28
TEAR	Ø8
EYES	16
PODS	24

(Pierre BOUTAVANT)

ROGER RABBIT

Le jeu est très dur au INK.AN.PAINT.CLUB, pour trouver à tous les coups le testament, il suffit tous simplement d'appuyer sur la touche P pour couper sans interruption l'orchestre avant la fin de la musique, à ce moment vous pourrez ramasser tous les menus sur les tables. (Frank COLIN).

THE MUNSTERS



Pour avoir des vies infinies, tapez : STRATS. L'écran flashera et vous pourrez vous éclater.
(Pierre BOUTAVANT)

SPECTRUM

JOE BLADE II

Pour avoir plus de temps :
POKE 59116,2Ø
POKE 59117,225

MARAUDER

Pour avoir des vies supplémentaires :
POKE 26178,Nombre de vies entre 1 et 255.
Pour avoir 1ØØ bombes :
POKE 26183,1ØØ

OVERLANDER

Pour avoir des vies infinies :
POKE 29521,Ø

RAMPARTS

Pour être invincible :
POKE 35Ø79,Ø
Pour avoir des vies infinies :
POKE 43Ø59,Ø

MSX

BATTLE SHIP

Pour avoir des vies infinies :
POKE &HØ69,Ø

LIVING DAYLIGHTS

Pour avoir des vies infinies :
POKE &HA145,Ø
Pour accéder aux autres niveaux :
POKE &HAØEA,Niveau (1-8)
Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &HAF56,Ø

SKY HOWARD

Pour accélérer le scrolling :
POKE 34982,125

YIE AR KUNG FU I

Pour avoir des vies infinies :
POKE &H91B7,Ø

YIE AR KUNG FU II

Pour avoir des vies infinies :
POKE &H9212,Ø
POKE &H921A,Ø



HEROES OF THE LANCE



Solution complète :

HAUT, DETECT MAGIC, (PRENDRE POTION), GAUCHE (PRENDRE SCROLL), BAS, DROITE, HAUT (DEUXIEME ENTREE), DROITE, HAUT, DROITE, HAUT, DROITE, HAUT, (TROISIEME ENTREE), DETECT MAGIC (PRENDRE SCROLL), REVENIR A L'ENTREE, HAUT, GAUCHE, RENTRER DANS LE ROND, DROITE, BAS, BAS (PREMIERE ENTREE), ALLER DEVANT LES ETAGERES (PRENDRE LES DEUX POTIONS), REVENIR A L'ENTREE, HAUT, GAUCHE, SAUTER TROU, GAUCHE, HAUT, GAUCHE, HAUT, GAUCHE, HAUT, DROITE, HAUT, DROITE, HAUT, SAUTER TROU, DROITE, HAUT, GAUCHE, HAUT, GAUCHE, HAUT (DEUXIEME ENTREE), SAUTER TROU (TROIS FOIS), HAUT, GAUCHE, BAS, DROITE, HAUT (QUATRIEME ENTREE), DROITE, HAUT, DROITE, HAUT, DROITE, HAUT, GAUCHE, HAUT, DROITE, HAUT, GAUCHE, HAUT, DROITE, HAUT (TROISIEME ENTREE), GAUCHE, HAUT, TUER DRAGON, DETECT MAGIC, DROITE, PRENDRE DISC.

Les directions comme HAUT, BAS, correspondent au premier passage rencontré. Les GEMS, les coupes, les pièces donnent des points. Pour sauter les trous il faut prendre RAISTLIN comme leader. Les scrolls doivent êtres donnés au magicien, les potions peuvent être utilisées par tous les personnages. Pour tuer le dragon final, il faut prendre GOLDMOON comme leader, s'approcher du dragon, maintenir le bouton feu appuyé et mettre le JOYSTICK en position avant. (Yann JAVAUDIN).

LEISURE SUIT LARRY II

Première partie de la solution :

SUR LE BATEAU:

Allez dans votre cabine et prenez les fruits puis ouvrez la porte à l'est et tapez "talk to woman", attention ne vous approchez pas c'est une violente! Retournez dans votre cabine et tapez "wear swimsuit". Retournez dans la cabine de la femme qui n'est plus là et prenez le kit dans la table de nuit en faisant "open nightstand" puis "get kit". Allez à la piscine (pont le plus à l'est du bateau) mettez vous dans l'eau et tapez rapidement "swim" puis "dive" dans le milieu du bassin. Descendez dans le fond du bassin et prenez le bikini "get bikini top". Remontez vite car vous êtes limité en temps! Allez près de la chaise disponible et tapez "use sun lotion" puis "sit", à ce moment là une fille vous invite mais ne la suivez pas c'est un piège. Retournez dans votre cabine pour remettre votre costume en cuir. Allez faire un tour chez le coiffeur (pont le plus à l'ouest du bateau) puis montez voir le capitaine... approchez vous du safe boat control pannel et tapez "pull switch". Maintenant allez au bar et prenez des spinach (sur le bar à gauche) que vous mangez tout de suite après. Vous pouvez aller au safe boat maintenant. Tapez "jump to boat" et attendez. Quand vous voyez votre bateau en plan d'ensemble avec le paquebot tapez vite "wear wig" et "use sun lotion". Pendant les 10 jours dans le bateau de sauvetage vous devez avoir la grotesque gulp, les fruits ainsi que le kit pour pêcher. Après quelques secondes vous arrivez sur l'île.

L'ILE SUD AMERICAINE:

Sur la plage allez à l'ouest et parlez avec la femme nue jusqu'à ce qu'elle vous invite, mais ne la suivez pas, c'est encore un piège du docteur NONOOKEE. Maintenant allez à l'est puis au sud. Pendant la longue (et ennuyante) phase ou Harry se perd dans la jungle vous trouverez successivement des endroits en attendant à chaque fois. Premier lieu, le restaurant. Parlez avec l'homme au guichet et asseyez vous sur la chaise. Dés que tout les clients sont là on vous installe sur une table de camping. Allez au buffet et prenez le couteau près du fromage. Sortez du restaurant et en attendant un peu vous vous retrouvez dans une chambre d'hotel ou vous devez prendre tous les soap dans la salle de bains et les allumettes sur la table de nuit: "get soap", "get matches". Sortez de la pièce et après un instant vous vous retrouvez chez le coiffeur...faites vous coiffer: "sit " et admirez le résultat. Sortez et lorsque votre personnage est au milieu de la jungle (il arrive par la droite à ce moment la) tapez "get flower" après un moment vous vous retrouverez sur la plage de départ. Allez à l'ouest et prenez le "bikini bottom" sur le rocher. Retournez dans la jungle : est sud et quand vous êtes de nouveau dans la chambre d'hotel (il n'y a rien à faire dans le restaurant!) allez vous cacher dans le fond de l'écran et quand vous n'êtes plus visible tapez "wear bikini" et "put soap in bikini", vous êtes maintenat une fille. Chez le coiffeur faites "sit" de nouveau pour un soin "particulier". Lorsque vous êtes de retour une fois de plus sur la plage, allez à l'est et les agents du K G B vous laisseront tranquille.

FALAISE AEROPORT ET AVION:

Pour passer la falaise vous ne craignez rien, suivez juste bien les bords. Quand vous arrivez au bout juste avant que le tableau suivant se charge, il faut taper "wear suit". Quand vous êtes devant l'aéroport approchez vous des jeunes qui dansent et tapez "give flowers to men". Vous pouvez maintenant entrer dans l'aéroport. Allez chez le coiffeur: ouest, nord, puis sortez: est, est. Montrez votre passeport à l'homme au guichet et allez à l'est. Mettez vous devant la chaine où passent les bagages et tapez "look suitcase" à chaque fois qu'une valise passe et ceci jusqu'à ce que vous tombiez sur une bombe. La panique créée vous permet d'aller au guichet ("buy ticket"). Après: est, est, et achetez de la nourriture au magasin en tapant "buy food" mais ne la mangez pas et prenez la bobby pin qu'il y a dedans. Après approchez vous des machines et tapez "get insurance". Allez maintenant sur le tapis roulant au nord. Quand vous êtes à la gate #1, prenez le prospectus sur le bureau "get pamphlets" et "show ticket to man". Lorsque vous êtes dans l'avion tapez "get bag", "give pamphlets to ken" puis "get up". Allez à l'est et positionnez vous le plus près possible du carénage de l'avion vers le bas. Quand on ne voit plus qu'un petit bout de la tête de Larry tapez "use pin", "Wear parachute", "pull handle" et enfin "open door". Lorsque vous tombez tapez rapidement "use parachute" et ça y est vous arrivez enfin sur l'ile de NONOOKEE. (Vincent BOURGOIN)

suite

L'ILE

Nord, fouille sol, prend briquet, ouest, sud, ouest, allume briquet, donne briquet, prend peau, nord, ouest, nord, ouest, nord, ouest, nord, donne peau, nord, nord, tourne anneau, tire anneau, tourne anneau, pousse anneau, prend masque, sud, sud, est, sud, sud, est, nord, est, sud, donne masque, est, sud, ouest, ouest, monte barque, ouest, ouest, examine sol, prend fleurs, est, est, monte barque, est, sud, donne fleur, prend pollen, mange pollen, nord, ouest, monte barque, sud, sud, est, fouille buissons, prend cristal, sud, fouille cendres, prend pièces, ouest, nord, nord, nord, monte barque, nord, nord, est, achète vêtements, prend manteau, ouest, sud, ouest, nord, nord, ouest, nord, nord, casse cristal, sud, sud, sud, est, sud, est, sud, monte barque, sud, met manteau, ouest, sud, sud, sud, ouest,...Et il ne vous reste plus qu'à faire un feu pour attirer l'attention de l'équipage du bateau.

Solution et plan proposés par Jérome PLANCHON.

L'OCEAN

dans le temple
devant le temple
le gardien du temple
la tribu des dodos
en pleine jungle
la jungle du nord
près d'une falaise
début de la jungle
début de la rivière
le forgeron
le passeur
la source
le grand sorcier
dans la hutte
devant les huttes
au loin, un village
non loin des plages
à l'ombre des palmiers
la plage
DÉPART
SOURCE
RIVIÈRE
sur les pics
vers le sommet
sur l'autre berge
la grotte glacée
l'entrée d'une grotte
fond de la grotte
le serpent de la mort
un mort (un acte de barbarie)
sortie de la grotte
à l'est de la fosse
le dernier campement
la côte ouest
Sinad le barbare
FOSSE



JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

Secours

Mission impossible.. ? Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro. Vous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....

Stèf.

REPONSES

LE PASSAGER DU TEMPS

Serval. R.10472

Pour sortir de l'entrée de chez tonton (il aurait quand même pu laisser la clé de l'alarme non), suis les instructions suivantes: Examine sous meuble, prends pile, examine tiroir, prends torche, examine poche, prends pièce, éteinds lampe, mets pièce dans la douille, allume lampe. A ce moment là, les plombs sautent et tu peux circuler librement.

L'AIGLE D'OR

Benoit. R.10570

Je n'en ai trouvé que 2, le 1 et le 3. Ils t'informent sur quelque chose: La clef en or ouvre certaines cheminées (celles avec une petite serrure sur le côté). Il faut se baisser juste après avoir pris le diamant (à cause de la fléchette).

VERA CRUZ

Olivier. R.10574

Les autres examens que tu peux faire sont: le voisin, Blanc gilles (Bar le Sympa, 7 rue de la Gare St Etienne), Kocoalski Stanislas (310 bis cours E. Zola Villeurbanne), Blanc Philippe (32 place Terreaux St Etienne).

LES RIPOUX

Un lecteur. R.10576

Pour dialoguer avec son chef, on appuie sur la touche K. Pour dialoguer avec des personnes, on appuie sur la touche P. Si on veut passer d'autres messages, on pousse la manette en bas à gauche ou à droite, et répondre aux questions, on presse la barre d'espace.

DRAGON NINJA

Benoit. R.10578

Il suffit de tuer les ennemis. Certains laissent derrière eux une icône qui donne soit une armure, du temps ou encore de l'énergie. Pour le prendre, il suffit de se mettre dessus, de se baisser et d'appuyer sur le bouton du Joystick. Pour passer le deuxième niveau, tu peux aussi taper le listing page 20 de ton Joystick Hebdo préféré et tu auras les vies infinies. Ah oui, j'allais oublier, c'est dans le numéro 17.

K2000

Frédéric. R.10584

Pour trouver la bombe dans un banquet, il faut bouger l'espèce de scorpion en haut de l'écran et aller rejoindre son compagnon en bas de l'écran, mais d'abord il faut trouver la bonne ville (dans la première partie, c'est souvent à Dallas que se trouve la bombe), maintenant à vous de jouer.

CODENAME MAT

Frédéric. R.10586

Ce qu'il faut faire, c'est massacrer, couper en morceaux les ennemis, mais attention aux gros vaisseaux. Parcourir l'espace, sauver sa vie et défendre la terre contre l'invasion ennemie. C'est parti pour la passionnante conquête de l'espace.

SORCERY

Valentin. R.10590

Pour délivrer le sorcier "in the strongroom", il faut la couronne et pour le sorcier "in the tunnel", il faut le "magic wand".

DRAGON NINJA

Un lecteur. R.10593

Il faut avancer tout en tuant les ennemis et en se laissant tomber dans l'eau. Quand tu es dans l'eau, les ennemis ne peuvent te toucher qu'aux endroits troués de l'eau.

EXPLORA

Olivier. R.10596

Avant de prendre la branche, il faut allumer le feu avec ton briquet, et c'est juste après qu'il faut la prendre en sa possession. Ensuite, tu vas à l'est, puis au sud, et là, tu trouves un morceau de carte magnètique, après tu n'as plus qu'à repartir à la machine à remonter le temps.

EXPLORA

Bertrand. R.10604

Une fois au Mexique, allez deux fois à l'Est. Tu trouveras un collier dans un trou. Ensuite, allez trois fois au Nord, utilise la loupe pour apercevoir une statue à l'entrée du petit batiment. Choisis la fonction "tourner" sur le ventre de la statue et prend la clef. Retourne à la machine, va deux fois à l'Ouest pour donner le collier au guerrier Maya qui en échange t'indique le parcours pour te rendre au temple. Le point de départ du parcours se trouve après avoir fait NE, N, N. A 13h00, un rayon lumineux apparaitra...

R-TYPE

Laurent. R.10613

A la fin du premier tableau, tu dois lancer ta boule sur la tête qui sort au milieu de l'Alien. (Appuie sur espace pour lacher la boule)

LE PASSAGER DU TEMPS

Cathy. R.10620

Quand tu es dans le laboratoire et que tu as fait: tire manette, prends carte CPU, alors tu fais: bas, sud, est, allume interrupteur, descends, ouest, sud, soude circuit, nord,, est, monte, éteinds interrupteur, oust, oust, allume ordinateur, charge démarre, eteinds ordianteur, est, tourne tableau, prends livre de Dumas, nord, haut, code, enfiche carte CPU, tire manette, pousse manette. (Craquant devant sa belle lettre rose je n'ai pas pu résister, Bisous Cathy:NDLR) (C'est un gros dragueur celui-là:NDLR) (Mais, ils sont vraiment nuls c'est deux là:NDLR) (Hé oh, j'suis pas gros, juste...:NDLR)

EXPLORA

Bertrand. R.10622

A l'entrée de la pyramide, prendre l'amulette qui se trouve dans le buisson. une fois dans la salle aux serpents, donne l'amulette. Il faut être en possession du grapin pour accéder à une salle supérieure.

GHOSTS'N GOBLINS

Laurent. R.10625

Place toi assez loin du monstre et n'arrête pas de tirer tout en sautant.

METAL GEAR

Patrick. R.10631

Il n'y a pas besoin de la carte N°5 pour entrer dans le deuxième batiment. Il faut, simplement, taper dans les murs où se trouvent les chiens au sous-sol du 1er batiment (dans le labyrinthe). Frappe le mur de gauche et tu trouveras l'uniforme qui te permétras de rentrer dans le deuxième batiment. La carte 5 se trouve dans celui-ci. Bon courage!

SENTINEL

Chryb. R.10633

Voici les codes que je connais: 0011 : 34128668, 0013 : 82497760, 0014 : 89619176, 0016 : 69076196, 0017 : 18167694, 0027 : 93449087, 0033 : 5183757, 0046 : 66526784, 0059 : 58764476, 0059 : 58764476, 0076 : 99522386, 0092 : 72627605, 0100:57228885.



l'annonce

AMIGA

CONTACT

76 N°2001678
Echange softs pour Amiga : Super Hang-On, Batman, Zac Mckraken, Guntlet II, Ik+. Envoyez vos listes. Réponse assurée. Contacter MOUSSIER Laurent. 9 Rue du Bel. 76880 ARQUES LA BATAILLE. Tel.: 35.84.63.07.

92 N°2001671
Recherche fans de C64 et Amiga, pour créer un journal mensuel de Microloisirs. Nom déjà trouvé, très sérieux. Pour de plus amples renseignements. Contactez-moi. NEAU Frédéric. 2 Sente des Cuverons. 92220 BAGNEUX. Tel.: (1).46.64.85.99.

VENTE

73 N°2001652
Vend jeux : Rocket Ranger 2, Bard's Tale : 110 F. Compilation : (Winter Games, World Games, Leaderboard, Wizard) : 280 F. Achète extention mémoire (pas cher). DE ZAN AITON Christophe. 73220 AIGUEBELLE.

AMSTRAD

ACHAT

02 N°2001633
Achète pour Club 6128 coul. + impr. Achète PC 1512 ou 1640. Disc dur 21 ou 30 Mega. Cherche logiciel serveur minitel, éducatifs, log. pour radio émetteur. Cherche contacts pour échange idée. Faire offre à LALU Michel. Tel.: 23.70.21.93. (après 20h).

60 N°2001625
Achète jeux de tarot sur CPC 464 (K7). Recherche N°1 à 4 et N°7 à 9 d'Amstrad Magazine. Contacter Laurent. Tel.: 44.26.00.80. (le Week-End uniquement).

90 N°2001672
Achète softs sur K7 ou DK. (Prix à débattre). Cherche correspondants sérieux pour échange DK. Faire propositions à CASSOTTIB. 19 Impasse J.S. Bach. 90100 DELLE. (Réponses assurées).

93 N°2001613
Achète lecteur de disquette DDI1 + imprimante + quelques disqs. Pour CPC 464. Prix : 1500 F. Contacter Michel. Tel.: 48.43.75.82. (entre 18h et 19h).

CONTACT

18 N°2001609
Recherche nombreux magazines de Joysticks (désespérément). Si possible écrire ou les envoyer à MIGNY Christophe. La Bruère. 18400 LUNERY. Merci. A bientôt!

35 N°2001616
Echange jeux sur 6128. Possède : 944 Turbo Cup, Tiger Road, Opération Wolf, Titan, Robocop etc... Demander JEULAND Ludovic. Tel.: 99.49.54.59. Ou CROISSANT Dominique. Le Bourg. 35370 TORCE. Tel.: 99.49.54.52. Salut!

46 N°2001621
Cherche Possesseurs Kit serveur Kentel pour échange conseils. Ecrire à GINESTE Gérard. B.P 08. 46110 VAYRAC. Merci.

57 N°2001636
Echange softs sur 6128. Possède : Opération Wolf, Typhoon, After Burner, Turbo Cup, Rambo III, Batman II etc... Envoyez vos listes à HORNBERGER Stéphane. 7 Rue de Douaumont. 57360 AMNEVILLE. Tel.: 87.70.12.54. Merci.

62 N°2001640
Vend ou échange jeux news et anciens Amstrad DK 3". Vend Joysticks et revues sur ordinateur. Contacter ARSENE Yann. 2 Impasse de la Poste. 62158 L'ARBRET. Tel.: 21.48.28.29. et/ou. Tel.: 21.48.64.87.

67 N°2001619
Génial! Des bidouilles ou solution, une liste de nombreuses bidouilles différentes. Vos P.A gratuites. Que demander plus? Pour renseignements : Bidouillage Club. 2 Rue de Bruxelles. 67000 STRASBOURG. (Enveloppe timbrée pour réponse).

77 N°2001641
Echange softs : (Dragon Ninja, Robocop, T. Blade, M. Hari, Turbo Cup etc...). Sur 6128. Recherche surtout Barbarian II, Crazy Cars II, Tintin sur la Lune, Bobo. Contacter MILLON Eric. 4 Rte. de la Guette. 77174 VILLENEUVE ST DENIS. Tel.: 60.25.01.53.

89 N°2001618
Recherche contacts sérieux et sympa sur CPC (disk uniquement), pour échange de logiciel. Possède nombreux news. Contacter BONVARLET Damien. 11 Grande Rue. 89210 BRIENON. Réponses assurées. Tel.: 86.43.00.93. (après 18h).

92 N°2001655
Echange jeux sur 6128. Envoyez listes et recherche Club et Fanzines. Envoyez une doc. Réponse assurée. Ecrire à LEVY Stéphane. 14 Allée des Damades. 92000 NANTERRE. (Attends vos lettres merci).

95 N°2001611
Cherche contact pour échange. Possède : Thunder Blade, Echelon, Ik+, Dragon Ninja, etc... Demander BESNAULT Anthony. 61 Rue de Paris. 95130 FRANCONVILLE. Tel.: 34.14.63.74. (après 19h).

VENTE

31 N°2001608
Vend pokes et astuces, (pour Amstrad disk). Ou échange, dans ce cas envoyer liste pour contact. Réponse assurée à BODIN Lionel. 156 Chemin de Larramet. 31170 TOURNEFEUILLE. Tel.: 61.07.51.90.

42 N°2001624
Vend : Iznogoud, Masque, Skate Crazy, Thundercarts, Turbo Cup sur CPC 6128. (Prix à débattre). Contacter HIDALGO Thomas. 12 Bis Bld. Ennemond Richard. 42400 ST CHAMOND. (LOIRE). Tel.: 77.31.95.25.

57 N°2001639
Urgent! Vend K7 : (Gunship : 170 F. Last Ninja II : 130 F. Gary L., Hot Shot : 95 F). Le tout : 150 F ou 1 jeux : 70 F. Contacter BECKER Stéphane. 14 Rue de l'Eglise. 57690 CREHANGE. Tel.: 87.94.21.84.

59 N°2001634
Vend jeux (originaux) sur K7. Demander liste gratuite et prix à BALAT Jean-Pierre. 115 Rue Barthélémy Delespaul. 59000 LILLE. Tel.: 20.52.32.03.

60 N°2001629
Vend prise double Joystick + nombreux jeux DK (prix à débattre). M'Enfin, Mission Torpedo... Cherche contact dans l'Oise. (Pas sérieux s'abstenir). Demander DUHEM Patrick. 44 Ruelle des Prêtres. 60600 CLERMONT. Tel.: 44.78.23.71. (après 17h30). Merci!

62 N°2001676
Recherche correspondant pour échange ou vente d'originaux : (O. Wolf, Airbonne R., Thunderblade,...) : 100 F (frais non inclus). S'adresser à TISON Frédéric. Chemin de Bully. 62980 VERMELLES. Vite!

75 N°2001632
Vend Amstrad CPC 6128 mono + adaptateur TV + 3 Joysticks + nombreux jeux + housses + boite de rangement. (Le tout neuf). Valeur : 6300 F. Vendu : 4500 F. Contacter BLANQUET Grégory. 45 Quai de la Seine. 75019 PARIS. Tel.: 40.34.54.04.

75 N°2001635
Vend 6128 couleur + lecteur K7 + 3 Joysticks + de très nombreux jeux : R-Type etc... + utilitaires + livres + revues. Prix : 3250 F. Contacter moi par téléphone du mardi au samedi. Tel.: 42.78.07.95 (de 11h à 19h).

75 N°2001658
Vend CPC 464 couleur + Joystick + jeux : (Arkanoïd, Billy, Gauntlet) et beaucoup d'autres pour : 1900 F. Contacter BERCHEM Laurent. 2 Cours de Vincennes. 75012 PARIS. Tel.: 46.28.97.98. (après 18h).

75 N°2001664
Vend softs sur CPC 6128. Prix : 50 F, (disc + frais d'envoi compris). Coût total : 60 F pièce. Contacter SCOTT Benjamin. Tel.: 45.25.93.72. A bientôt!

75 N°2001665
Vend CPC 464 couleur + Joystick + nombreux jeux. Prix : 1600 F. Contacter Vincent. Tel.: 47.53.79.92. (après 18h).

75 N°2001679
Vend Amstrad 6128 couleur + lecteur 5" 1/4 + imprimante DMP 2000 + nombreux jeux + livres et revues informatique. (Tout en très bon état). Prix cédé à : 6000 F (à débattre). SAINT-PAUL Philippe. Tel.: 42.05.72.83.

75 N°2001715
CPC 6128 vend softs (nouveautés), tous les genres. Prix : 50 F. (DK. + frais de port compris). Ecrire ou téléphoner à SCOTT Benjamin. 62 Rue de l'Assomption. 75016 PARIS. Tel.: 45.25.93.72. (après 18h). Merci!

76 N°2001620
Vend K7 (originaux) : (Sorcery, Saxe...). + 3 disks : (Light Force, Métro 2018, Kung Fu Masters). Ecrire à VALLEE Grégory. 7 Rue G. Apollinaire. 76620 LE HAVRE. Tel.: 35.46.01.45. (après 17h). Dépêchez-vous!

76 N°2001645
Vend jeux pour Amstrad : Sieux de la Mer, Side Arms : 50 F. + nombreuses docs. pour Amstrad. Liste sur demande en envoyant 1 enveloppe timbrée à Mr. LETOURNEL. 17 Allée des Fleurs. 76240 BONSECOURS.

78 N°2001644
Vend K7 : Rastan, Atlantis, Green Beret, Miami Vice, Space Harrier, Rally II, They Sold A Million 3. (Possibilité d'échange). Demander LEGRAND Christophe. Tel.: 34.87.42.03. (après 18h). (Uniquement région Parisienne).

88 N°2001651
Stop affaire! Vend CPC 6128 coul. (sous emballage origine). + Joystick + manuel + logithèque importante. (Jeux, news, utilitaires, discology). Le tout : 5200 F. (Peut être vendu séparément). Contacter moi par Tel.: 29.65.38.12.

91 N°2001667
Vend CPC 464 mono + nombreux jeux + Kit + 4 Joysticks (2 Phasors One) + stylo optique + manuel + livre de programmes + revues + cordon pour 2 manettes + the music système. Valeur : 8200 F. Cédé à 3100 F. Contacter François. Tel.: 69.06.19.15.

93 N°2001615
Vend Multiface 2 (neuf servi 15 jrs.). Prix : 450 F. Contacter David. 93600 AULNAY SOUS BOIS. Tel.: 43.83.48.24. (après 17h).

93 N°2001622
CPC 6128 vend jeux (originaux) : l'Ile, Game Set And Mach In, (2 disks) : 120 pièce. Pub Games, Winter Games, World Games, Best Of Elite(2 vol.). Golden 7, 6 Pak (2 vol.) : 75 F pièce. Contacter Emmanuel. Tel.: 43.83.98.99.

94 N°2001607
Vend Amstrad PCW 8512 + logiciels. Prix : 4000 F. Demander ABEL. Pedro. Tel.: 45.94.46.18. (après 18h).

95 N°2001614
Vend logiciels pour CPC disks. 944 Turbo Cup, The Train, 1943, La

Marque Jaune, Savage... Contactez moi par téléphone pour renseignement. Cyril. Tel.: 39.83.18.76.

95 N°2001626
CPC 464 couleur + DDI1 + 2 Joysticks + doubleur de Joystick + nombreuses revues et nombreux jeux (DK + K7). Prix : 2500 F. (Je ne vend pas séparément). Demander Marc. Tel.: 39.88.33.50. (entre 21h et 23h).

ATARI

ACHAT

06 N°2001649
Cherche les notices de : Falcon, Stars Wars, Thunder Blade, Purple Sat. Day, Dragon Ninja, Arche du Capt. Blood, Morteville Manoir pour ST (pas cher). Envoyer liste à GAU François. 44 Bld. Napoléon 3 "LARA 1". 06200 NICE.

73 N°2001647
Achète pour 520 STF, logiciel (original) "Dungeon Master" (version Anglaise uniquement). Pour : 200 F. (Envoyez 1 enveloppe timbrée + votre adresse). EXCOFFIER David. 35 Rue de Perthuis. 73200 ALBERTVILLE.

CONTACT

02 N°2001673
Atari 520 ST. Cherche contacts pour tout échange de logiciel. Je possède : Facon, Turbo Cup, Technocop, Maxibourse etc... Contacter Mr. HECART David. 3 Rue Demoustier. 02100 ST QUENTIN. Tel.: 23.64.00.18. (Réponse assurée)!

28 N°2001631
Cherche correspondants sur ST. Possède news : (Barbarian II, Madshow, Speed Ball). Echange rapide. Ecrire à SALEM Patrice. 33 Val de la Cavée. 28600 LUISANT.

54 N°2001674
Echange sur Atari ST : (Bio Challenge, Dragon Ninja, Robocop, Barbarian II). Ecrire ou téléphoner à MICHAUD Eric. 26 Rue du Canal. 54210 ST NICOLAS DE PORT. Tel.: 83.45.10.45. (Envoyer timbre). Merci!

95 N°2001677
Atari ST, cherche contacts hard et soft nombreuses news : Iron Lord. Contactez BOURSIER Luc. 95190 GOUSSAINVILLE. Tel.: 39.88.03.39. (le soir après 19h et le Week End).

VENTE

44 N°2001642
Le Club "Scrolling & Training", vend disk dur IBM. Compatible toute machine. (Petit prix). Si vous recherchez un Club Informatique sur Atari ST. Contacter "Scrolling & Training". Tel.: 40.65.66.62. A plus tard!

44 N°2001654
Urgent! Cause Mega, vend carte mère 520 ST avec extention 1 mémoire : 1000 F. Clavier : 300 F. Lecteur int. DF : 800 F + nombreux disks avec boite de rangt. 3" 1/2 : 200 F et cherche aussi contact sur ST. Contacter Sylvain. Tel.: 40.27.86.57. Faite vite!

56 N°2001670
Echange ou vend softs pour Atari : The Deep, Willow, Galdragon, Barbarian II, Explora II, Iss Ballistik etc... Contacter Mr. LE TESSON Loïc. 18 Bis Rue Poissonnière. 56100 LORIENT.

67 N°2001668
Vend lecteur 5" 1/4 DF (neuf). Prix : 1300 F. Contacter Eric. Tel.: 88.84.92.17.

COMMODORE

ACHAT

95 N°2001627
Recherche trucs & programmes pour copier California Games (disk C64). Echange progs. (Dragon Ninja...). Ecrire à SIMONETTO Emmanuel. 41 Avenue Foch. 95460 EZANVILLE.

CONTACT

67 N°2001656
Echange jeux en K7. Réponse assurée & sympa & sérieux & rapide. (Débutants acceptés). Envoyez vos listes! Vite! Contacter HEDTMANN Jérôme. 5 Rue du Général de Tassigny. 67150 ERSTEIN. Tel.: 88.98.66.02. Merci!

76 N°2001617
Echange jeux sur C64 (DK). Possède nombreux news : Opération Wolf, Thunder Blade... Réponse assurée à 100%. Ecrire à THOMAS Benjamin. 15 Rue de la Croix Vaubois. 76130 MONT ST AIGNAN.

VENTE

06 N°2001659
Vend logiciels de jeux pour C64 (news et olds.). (t.b.e.). Prix à débattre. Ecrire ou téléphoner à YI Franck. Las Planas "Les Cyclamens". Esc.6. 06100 NICE.

42 N°2001628
Vend nombreux jeux pour C64 en K7. (Prix à débattre). Contacter MARTINEZ Eric. 12 Rue Balay. 42000 SAINT ETIENNE. Tel.: 77.38.60.53.

MSX

VENTE

19 N°2001661
Vend nombreux logiciels MSX 1 et 2 sur cartouches et K7. (Prix raisonnables). Vend calculatrices FX 180 P et FX 82. Ecrire à LAGNOUX Olivier. Le Pourchet. 19000 TULLE. (Joindre enveloppe timbrée pour liste). Merci!

75 N°2001638
Vend pour MSX2 : Andorogynus, Rastan Saga, Metal Gear, Vampire Killer, Usas, Arkanoïd II, Play House Strip, Poker + nombreux jeux d'une valeur de 3000 F. Vendu : 1500 F (bon état). Contacter CARON Eric. Tel.: 45.26.71.62. (après 19h).

SPECTRUM

VENTE

49 N°2001610
Vend Ordinateur Spectrum 128K (lecteur K7 intégré). + Manuels + alimentation + cordons + nombreux logiciels. Le tout : 1600 F. Contacter RUIZ Sidney. 7 Rue des Complants. 49170 ST GEORGES S/ LOIRE. Tel.: 41.43.74.44. (après 18h).

THOMSON

ACHAT

94 N°2001669
Recherche moniteur imprimante et périphériques Thomson pour TO9. Contacter BRUN Henri. 94500 CHAMPIGNY. Tel.: 48.81.58.74.

CONTACT

57 N°2001666
Cherche correspondant possédant un TO8 (DK). Contacter PELZER Stéphane. 22 Route de Thionvilles Remeling. 57480 SIERCK LES BAINS.

VENTE

94 N°2001653
Vend TO7-70 (t.b.e.) + interface + nombreux jeux + nombreuses revues + crayon optique + initiation, (livres + K7). + cartouche dessin + lect. de K7. Le tout cédé à : 1100 F. Contacter BOSSUET Christophe. 58 Av. de Rigny. 94360 BRY. Tel.: 49.83.07.31.

95 N°2001643
Vend MO6 + cordon péritel + crayon optique + jeux + logiciel (animatix + manuel. Le tout : 1200 F. Mr. DEFOORT Sébastien. 81 Bld. Gabriel Péri. 95110 SANNOIS. Ou demander Nicolas. Tel.: 39.62.64.89.

AUTRES

ECHANGE

40 N°2001648
Echange logiciels pour ZX81 sur disquette 3". (Marque Mageco). Ecrire à POUS Didier. 19 Rue de Tenic. 40140 SOUSTONS.

VENTE

33 N°2001657
Super affaire! Vend Console Sega + Pistolet + nombreuses cartouches dont nouveautés : Rambo III, Shinobi, valeur totale : 4821 F. Vendu : 3500 (t.b.e.). CLERCQ Lucien. 22 Rue Gouffrand. 33300 BORDEAUX. Tel.: 56.81.25.99.

37 N°2001646
Vend imprimante matricielle panasonic KX-P1081. Fonctionne sur Amstrad et Thomson Compatible IBM et Epson. Prix : 1400 F (à débattre). Contacter Pascal. Tel.: 47.56.15.87. (après 19h). Merci!

42 N°2001623
Vend Sega (- de 6 mois) + Hang-On, Choplifter, The Ninja, Astrowarr. Or/Pit-Pot. Prix : 950 F ou 150 pièce. World Soccer, Enduro Racer, Out Run, Zillion. Contacter BERNAZ Nicolas. 10 Place Fourneyron. 42000 ST ETIENNE. Tel.: 77.32.56.02. (après 17h).

42 N°2001630
Vend Console de jeux vidéopack + 7400 + 2 Joysticks + 2 cartouches. Le tout en très bon état. Prix : 550 F. Demander MARTINEZ Cédric. 1 Rue de l'Iseron. 42230 ROCHE LA MOLIERE. Tel.: 77.90.82.19.

57 N°2001650
Tu est Possesseur d'un ordinateur, tu aimes faire de la musique, des rythmes. Prix : 2500 F. Valeur : 3500 F. (pas servi). Contacter moiau. Tel.: 87.87.58.45. (en Province). Demander Jean-François.

92 N°2001523
Vend Console Sega + 4 jeux + 2 manettes. Prix : 700 F. (L'ensemble en très bon état). Tel.: 47.50.64.50. (après 18h). Merci!



COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

STANDARD — **RUBRIQUE:** — **TARIFS:**

☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE ☐ ACHAT ☐ 1 PARUTION 25F
☐ ATARI ☐ SPECTRUM ☐ VENTE
☐ AMIGA ☐ AUTRES ☐ CONTACT

Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

Rédigez en majuscules votre annonce en remplissant une lettre par case (la ponctuation compte pour une lettre). Laissez une case entre chaque mot. Vos annonces doivent nous parvenir le Vendredi qui précède la parution. Les annonces non publiées, paraîtront dans le numéro suivant. Le texte des P.A. paraissant dans deux numéros, ne pourra être modifié. Les parutions sont consécutives.

Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

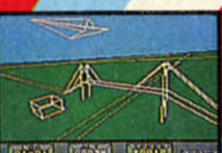
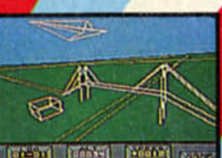
La rédaction se réserve le droit de refuser ou de modifier toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

EN PLEIN DANS LE MILLE POUR AMSTRAD




TRANTOR™

TRANTOR, LE COMMANDO D'ELITE EST ENVOYE SUR ZYBOR POUR DESAMORCER UNE BOMBE NUCLEAIRE, SON ARME UN LANCE-FLAMME. UN DES PLUS GRANDS JEUX D'ARCADE SUR CPC, DEPUIS UN AN NO 1 AU HIT-PARADE DE AMSTRAD CENT POUR CENT.

MERCENARY™

UN DES MEILLEURS SIMULATEURS DE VOL JAMAIS REALISE SUR CPC AU CARREFOUR DE L'ARCADE ET DE L'AVENTURE. CE JEU EN 3-D A UN ENORME POTENTIEL A BORD DE VOTRE VAISSEAU INTERGALACTIQUE, LE MERCENAIRE QUE VOUS ETES, EXPLORE LA TURBULENTE PLANETE TARG.




XENO™

SPORT OFFICIEL DE LA FEDERATION TERRIENNE (NOUS SOMMES EN 2386), LE XENO N'EST PRATIQUE QUE PAR DES ATHLETES PRO SUPER-ENTRAINES DIRIGEANT UNE MOTO SUR GLACE FUTURISTE, VOUS DEVEZ POUSSER UN PALET DANS LE BUT ADVERSE. VOUS POUVEZ JOUER CONTRE L'ORDINATEUR OU BIEN A 2. UN SPORT PASSIONNANT SUR MICRO.




ARMAGEDDON MAN™

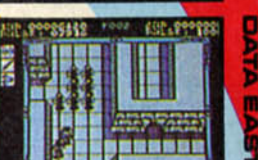
VOUS ETES EN 2032: 16 PUISSANCES NUCLEAIRES ONT DEVELOPPE DES ARSENAUX CAPABLES DE DECLENCHER LA FIN DU MONDE L'ARNAGEDDON. VOTRE TACHE EST DE MAINTENIR L'EQUILIBRE MONDIAL PAR LA DIPLOMATIE ET LE CAS ECHEANT, DE CONTRER LES ATTAQUES EN ACTIVANT LES SYSTEMS DE PROTECTION. TOUT AUTANT UN JEU DE STRATEGIE Q'UN JEU D'ARCADE.



10TH FRAME™

DE LOIN LA MEILLEURE SIMULATION DE BOWLING JAMAIS REALISEE SUR CPC SUR UNE PISTE VIE EN PERSPECTIVE, VOUS POUVEZ ABATTRE VOS QUILLES EN AYANT LA POSSIBILITE DE DOSER PUISSANCE, VITESSE, DIRECTION ET EFFETS DE LA BOULE.

Photos d'ecran a partir de formats d'ecran varies



CHOLO™

LES DERNIERS SURVIVANTS DE LA RACE HUMAINE SONT REFUGIES DANS UN BUNKER ANTI-ATOMIQUE DE LA VILLE DE CHOLO. UN ROBOT QUE VOUS PILOTEZ, EST ENVOYE EN MISSION D'EXPLORATION A L'EXTERIEUR. SA MISSION SAVOIR SI VOUS POURREZ ENFIN SORTIR ET COMMENCER UNE ERE NOUVELLE. UN TRES GRAND JEU D'ACTION.



SHACKLED™

DE L'ARCADE PURE ET DURE, DEVELOPPEE PAR LES AUTEURS DE 'GAUNTLET' LES MULTIPLES LABYRINTHES DE SHACKLED SONT CEUX D'UNE PRISON DE MOYEN-AGE. VOUS DEVEZ LIBERER TOUS LES PRISONNIERS MAIS LES GARDES ET LES PIEGES DES DONJONS S'OPPOSENT A VOUS.



HARDBALL™

LA MEILLEURE SIMULATION DE BASEBALL JAMAIS REALISEE SUR CPC CETTE ADAPTATION DU SPORT LE PLUS PRATIQUE AUX USA AM ARQUE, PAR SON REALISME ET SA QUALITE, UNE EVOLUTION DECISIVE DANS LE DOMAINE DES JEUX DE SPORT.



LEVIATHAN™

UN GRAND SHOOT 'EM UP, DEVENU UN DES CLASSIQUES DE CPC. LEVIATHAN EST UN VAISSEAU SPATIAL DE COMBAT, TIREZ SUR LES VAISSEAUX ENNEMIS, RECUPEREZ DU CARBURANT ET DES ARMES SUPPLEMENTAIRES EN SURVOLANT UNE PLANETE FANTASTIQUE.



BOBSLEIGH™

LE BOBSLEIGH EST UN SPORT GRISANT: VITESSE, PRECISION, PRISE DE RISQUE, PEUR DE VIDE SONT LES SENSATIONS QUE RESSENTENT LES CHAPIONS DE CE SPORT ILS (L'EQUIPE D'ANGLETERRE) NOUS ONT AIDE A RENDRE LE JEU TRES PROCHE DE LA REALITE.





WORLD BEATERS

U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse.